

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

DANIEL HAIMSON

ESCAPE

Rio de Janeiro

2011

Daniel Haimson

ESCAPE

Relatório Técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo

Orientador: Prof^a Dr^a Katia Augusta Maciel

Rio de Janeiro

2011

H151 Haimson, Daniel.
Escape / Daniel Haimson. Rio de Janeiro: UFRJ, 2011.
71f. : il.

Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação,
Habitação em Radialismo, 2011.

Inclui DVD: 10min.

Orientador: Katia Augusta Maciel.

1. Escape (Curta-metragem). 2. Bicletas. 3. Música – Aspectos
psicológicos. 4. Imaginação. I. Maciel, Kátia. II. Universidade
Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 781.11

Daniel Haimson

ESCAPE

Relatório técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 15 de dezembro de 2011

Prof^ª. Dr.^a. Katia Augusta Maciel, ECO/UFRJ

Prof^ª. Dr.^a. Consuelo Lins, ECO/UFRJ

Prof. Dr. Mauricio Lissovsky, ECO/UFRJ

Prof^ª. Dr.^a. Fátima Sobral Fernandes, ECO/UFRJ

RESUMO

HAIMSON, Daniel. **Escape**. Relatório técnico de curta-metragem (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2011.

Curta-metragem gravado no Rio de Janeiro originado do desejo do autor em explorar o tema do uso da bicicleta como meio de transporte cotidiano na paisagem urbana contemporânea juntamente com a prática de escutar música durante os percursos gerando uma situação de desligamento parcial da realidade. A trama do filme retrata um personagem em sua habitual prática de pedalar pela cidade que se depara com uma situação inusitada que o desvia de seu percurso original, o envolvendo em uma situação que beira o surrealismo e transita pelas fronteiras da realidade. O curta foi realizado com equipe e elenco voluntários, materiais próprios e locações públicas no Rio de Janeiro com 3 dias de gravação no mês de Outubro de 2011. O curta praticou uma experimentação de linguagens audiovisuais tais como um tratamento peculiar de som e montagem, ausência de falas e um final em aberto, resultando em um produto que visa, principalmente, através de uma linha estética original, a provocar sensações no público.

ESCAPE, BICICLETAS, MÚSICA, IMAGINAÇÃO – RELATÓRIO TÉCNICO

ABSTRACT

HAIMSON, Daniel. **Escape**. Relatório técnico de curta-metragem (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2011.

Short-feature film shot in Rio de Janeiro created from the author's wish to exploit the theme of riding a bicycle in the urban landscape as a daily mean of transportation together with the practice of listening to music along the way, which leads one to somehow loose track of reality. The story is about a character in his common practice of riding a bike through the city who gets involved in an unexpected situation and decides to change his original route, experiencing a turn of events on the verge of surrealism and crossing the borders of reality. The film was made with both volunteer cast and crew, own equipment and in public locations in Rio de Janeiro during 3 days of shooting in October 2011. The final short film is an experiment of some audiovisual techniques such as a peculiar sound and editing treatment, absence of lines and an open end, resulting in a product which, by applying a peculiar aesthetic, seeks to deliver above all sensations to the public.

ESCAPE, BICYCLES, MUSIC, IMAGINATION – REPORT

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - Sensação de prazer, se deslocar sem pedalar no clipe de Charlie Winston.	16
Ilustração 2 - Sensação de prazer, se deslocar sem pedalar no curta Escape.	16
Ilustração 3. Tomada superior, bicicleta e vazio no BFF Bicycle Film Festival Compilation	17
Ilustração 4. Tomada superior, bicicleta e vazio em Escape.	17
Ilustração 5. “Decomposição” da bicicleta em Beijing Bycycle – parte inferior.	18
Ilustração 6. “Decomposição” da bicicleta em Beijing Bycycle – parte superior.	18
Ilustração 7. “Decomposição” da bicicleta em Beijing Bycycle.	19
Ilustração 8. “Decomposição” da bicicleta em Beijing Bycycle.	19
Ilustração 9. “Decomposição” da bicicleta em Beijing Bycycle.	20
Ilustração 10. “Decomposição” da bicicleta em Escape.	20
Ilustração 11. “Decomposição” da bicicleta em Escape.	21
Ilustração 12. Bicicletas passam pela frente da câmera fixa em Quicksilver (1986), destacando aventura.	22
Ilustração 13. Bicicletas passam pela frente de câmera fixa em Escape, destacando o quadro geral e a bifurcação.	22
Ilustração 14. Contra-plongée da bicicleta em Quicksilver(1986): forma de enaltecimento do tema	23
Ilustração 15. Contra-plongée da bicicleta em Escape: forma de enaltecimento do tema	23
Ilustração 16. Sequência inicial de Somewhere (2010): plano com simbolismos	24
Ilustração 17. Plano simbólico em Escape, o personagem “aprisionado”.	25
Ilustração 18. Plano simbólico em Escape, direções opostas representando elementos opostos.	25

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	PRÉ-PRODUÇÃO	9
2.1	Desenvolvimento do produto audiovisual	9
2.2	Calendário das reuniões gerais de produção	30
2.3	Cronograma de filmagem	31
3	PRODUÇÃO	33
4	PÓS-PRODUÇÃO	38
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
	REFERÊNCIAS	44
	APÊNDICE A Orçamento	46
	APÊNDICE B Testes de Filmagem	49
	APÊNDICE C Decupagem	52
	APÊNDICE D Pesquisa de figurino	57
	APÊNDICE E Making-of - Still	60
	APÊNDICE F Roteiro	66
	APÊNDICE G Autorizações de imagem	70

1 INTRODUÇÃO

A produção do curta-metragem *Escape* se situa no contexto de conclusão do curso de Rádio e TV da UFRJ e teve sua origem atrelada ao gosto do autor pelo tema do uso da bicicleta pela cidade, prática pessoal do mesmo. Nesse sentido, houve um interesse em explorar as sensações e simbolismos que essa prática significa para o autor, como uma certa “resistência” aos padrões estressantes da cidade, uma forma de terapia, de desligamento – intensificado pelo ato de escutar música - e promover um certo compartilhamento desse tipo de experiência por aqueles que a praticam, aumentando assim a possibilidade de um público identificado com o filme.

O projeto vem ao encontro também de um desejo do autor de realizar um vídeo com algumas experimentações de linguagem – como no caso de um tratamento peculiar do som e da montagem, a ausência de falas e um final em aberto -, apostando com mais entusiasmo numa exploração imagética e sensorial do que em um desenho rebuscado de roteiro com ênfase nos conflitos, construção aprofundada dos personagens ou diálogos envolventes.

O objetivo de produzir *Escape* foi, portanto, construir um filme que tivesse uma linguagem construída pelo dueto imagens e sons (de canções e de som ambiente) e que transmitisse sensações tais como liberdade, relaxamento, escapismo, fantasia, desligamento da realidade, movimento, arejamento e promovesse a identificação de outros “ciclistas urbanos” com a experiência de pedalar pela cidade.

Nesse sentido, o projeto de fim de curso se apresentou como uma oportunidade de pôr em teste algumas linguagens visuais e sonoras tais como exploração de diversos ângulos para captar as imagens em movimento, associação entre sonoridades e estados de espírito, exploração de objetos e formas presentes na cidade como símbolos de idéias e sensações e montagem fragmentada.

Fora do ambiente da universidade, esse tipo de experimentalismo poderia encontrar maiores resistências, dado que em geral a dinâmica de mercado e de parte dos realizadores privilegia um uso mais clássico da linguagem cinematográfica. Paralelo à construção dessa idéia, pesou também a possibilidade de acesso a equipamentos úteis para o tipo de imagens a serem gravadas, como pequenas câmeras aptas a serem fixadas em objetos em movimento.

Esclarecidas as motivações principais do projeto, no seguimento deste relatório abrangem-se as diferentes etapas de produção deste vídeo, englobando a pré-produção, produção e pós-produção. Na primeira delas, discorre-se sobre os processo de construção e amadurecimento da idéia, os entraves, os ajustes de infra-estrutura e todos as providências que viabilizaram de forma concreta a realização do projeto. Em seguida, é explanada a produção

em si, passando pelas particularidades e execuções das diferentes funções necessárias à etapa de gravação. No capítulo seguinte, descreve-se as experiências e/ou perspectivas próprias da etapa de pós-produção, na qual se finaliza e distribui o produto gravado. Por fim, há espaço para considerações finais de apreciação do trabalho realizado.

2 PRÉ-PRODUÇÃO

Neste capítulo, são descritos os vários aspectos que foram tratados na etapa que antecede as gravações propriamente ditas, desde a concepção da idéia original até questões mais práticas como definição de locações, equipe e elenco. Trata-se de uma fase fundamental que, quando bem executada, se fará sentir positivamente nas etapas posteriores.

Nesta fase, os direitos de gravação são decididos e adquiridos, os roteiros são desenvolvidos, há a escolha e a capacitação de profissionais (elenco, equipe técnica) e as locações são definidas; também é necessária a captação de recursos para todo o projeto ou para as fases posteriores, e a escolha dos fornecedores. (SEBRAE/ESPM, 2008, p.9)

2.1 Desenvolvimento do produto audiovisual

A concepção da obra germinou a partir de uma pedra fundamental que foi o interesse do autor pela temática do uso da bicicleta como transporte cotidiano no ambiente urbano. Mais especificamente, essa prática, na concepção do autor, vai muito além de sua funcionalidade básica como ferramenta de transporte e representa um símbolo de certa oposição a malefícios que a cultura das grandes cidades ocidentais contemporâneas podem impor a seus cidadãos. Enquanto os veículos motorizados estão associados simbolicamente à velocidade desenfreada e estressante da vida moderna, à poluição, ao ruído, ao sedentarismo e ao tráfego superlotado das metrópoles, a bicicleta representa uma alternativa de escape eficiente, saudável e relaxante que, associada a um estilo mais tradicional e bucólico, resguarda espaço para um exercício de um tempo mais calmo, menos acelerado e de uma paz de espírito que parece perder cada vez mais espaço atualmente. É como se hoje fossem sentidas claramente as conseqüências sociológicas de séculos de incorporações das máquinas ao sistema produtivo e ao cotidiano do homem.

O papel que as técnicas alcançaram, através da máquina, na produção da história mundial, a partir da revolução industrial, faz desse momento um marco definitivo. É, também, um momento de grande aceleração, ponto de partida para transformações consideráveis. (SANTOS, 2006, p.112)

Nesse sentido, a partir desse pano de fundo de uma sociedade transformada por uma grande aceleração, a intenção deste filme foi explorar as particularidades que esse uso de bicicleta pode representar para seus usuários tais como as sensações de tranquilidade e relaxamento (“uma forma de terapia”), influência positiva na qualidade de vida, um certo isolamento do mundo caótico urbano circundante - formando um tipo de oásis de prazer e harmonia para o ciclista -, o aspecto da escuta de música em aparelhos portáteis pelos ciclistas

que colabora expressivamente para esse isolamento psicológico e emocional do espaço urbano conturbado e a associação lúdica dessa prática de escuta de música pelos ciclistas à sensação de “experimentar uma trilha sonora na vida real”.

Esse último aspecto consiste na experiência na qual o ciclista, ao pedalar escutando música, eventualmente atinge um grau de introspecção e de desligamento com o exterior no qual a música escutada parece assumir a função de trilha sonora para aquele momento específico, ou seja, o ciclista vive e percebe aquele instante como se estivesse em uma cena de um filme cuja trilha sonora é a música que ele escuta na hora.

Em seguida à definição desse tema central foi desenvolvido um roteiro com uma trama que reforçasse essa idéia de *Escape*, promovendo, através de uma extrapolação de imaginação que a cinematografia bem comporta, uma exacerbação romântica dessa idéia de desligamento e “fuga da realidade” que a bicicleta pode proporcionar no dia-a-dia.

Na realidade, o processo de criação do roteiro não teve como preocupação inicial a construção do fluxo narrativo. Em um primeiro momento, prevaleceram alguns elementos pontuais que vinham ao encontro do caráter estético e sensorial pretendido: o interesse por explorar imagens do rapaz pedalando, uma linguagem que se apropriasse da música que os ciclistas escutam na linha de “trilha sonora da vida real” e uma cena final que reunisse vários ciclistas – e conseqüentemente várias músicas, segundo a linguagem do filme - circundando o personagem principal numa espécie de coreografia que alcançasse grande potência imagética e sonora. Foi, portanto, a partir desses elementos que partiu-se para o desenvolvimento de uma narrativa consistente que os abarcasse.

O personagem principal, o ciclista, foi pensado como um rapaz jovem, de aproximadamente 25 anos, em uma alusão autobiográfica à idade do autor. Além disso, a pouca idade também se justificou pois é nessa faixa etária que é mais comum haver pessoas que usam a bicicleta diariamente como meio de transporte. Apesar de não ser fundamental para a história, definiu-se que o rapaz tinha uma profissão do tipo moderna ou “descolada”, como a de *designer*, o que teria relação com sua forma de vestir e como o próprio caráter mais informal e descontraído associado ao uso da bicicleta. Em termos de personalidade, trata-se de um rapaz bastante comum, padrão, com sua rotina e seu emprego. É solteiro e com uma certa timidez na aproximação a garotas, o que explica a surpresa e o nervosismo no momento do filme em que a garota flerta com ele.

A personagem da moça tinha o perfil de uma idade próxima a do rapaz, 25 anos, com um aparência que fosse atraente porém não através de uma beleza óbvia, de traços perfeitos, mas sim de uma graciosidade, de um charme. Esse caráter mais exótico e incomum seria útil

para o aspecto enigmático e misterioso planejado para essa personagem. A idéia foi que sua imagem transitasse pela fronteira da realidade, ora aparentando ser uma garota normal, ora assumindo uma imagem fantasiosa, angelical e onírica. A garota teria um perfil sedutor porém contido, isto é, ao mesmo tempo que ela passa por ele e o observa explicitamente, o seduz com o olhar, ela mantém uma postura reservada, sem corresponder de forma expansiva às iniciativas do rapaz, mas sim o fazendo com pequenos gestos, olhares e movimentos discretos.

A trama em si retrata, portanto, este rapaz que utiliza a bicicleta cotidianamente em seu percurso para o trabalho. Depois de mostrado parte de seu percurso sob uma perspectiva de forte apelo estético e sensorial, o personagem interrompe seu fluxo parando a fim de esperar um sinal de trânsito fechar. Nesse momento surge uma garota, em outra bicicleta, que cruza com ele, o observa e o afeta fortemente. Logo em seguida, a garota desaparece subitamente, deixando-o ainda mais intrigado e provocando um desvio no percurso original do rapaz, já que ele resolve ir procurá-la. Em seguida, os dois interagem de forma lúdica em suas bicicletas – já em um ambiente menos urbano, de mais natureza -, numa espécie de namoro de olhares, não só entre os personagens mas também, poeticamente, entre as duas bicicletas, que metaforicamente se assemelham a um casal que se olha, brinca e flerta. Após reiterados sumiços e aparecimentos misteriosos da garota, o desfecho dessa interação é a confusão mental do personagem, em uma ebriedade provocada pela garota misteriosa e fugidia que ao final nos coloca em dúvida em relação à fronteira entre realidade e delírio vividos pelo rapaz. Dessa forma vemos que a intenção final da linha narrativa do filme é uma exacerbação do escapismo inicialmente proposto, gerado pela bicicleta em meio a selva urbana.

Na construção da estrutura narrativa, desenvolveu-se uma parte inicial do filme que serviria de introdução e apresentação do personagem e de alguns elementos importantes como o uso da bicicleta, a transmissão de um estado de espírito de liberdade e escapismo e o contraste do relaxamento do personagem com o ritmo frenético dos carros e ônibus nas ruas. Além disso, pontuou-se nesse primeira parte alguns aspectos como o fato de ele estar saindo de casa com seu relógio de pulso e sua bolsa, em alusão à uma prática do cotidiano atenta aos horários e obrigações, e o estabelecimento fundamental da linguagem sonora do filme - com o destaque visual para os fones do aparelho musical e o início da música no momento em que os encaixa no ouvido -, apresentando essa linguagem essencial que acompanha todo o filme. Foi decidido, por fim, que essa parte inicial seria em grande parte dedicada às imagens do ciclista

pedalando e escutando música, a fim de destacar essa prática como elemento central do filme e as sensações a ela relacionadas.

Em seguida, definiu-se o momento de transição e surgimento do conflito da narrativa, que é o surgimento da garota quando ele está no sinal de trânsito. A parada no sinal de trânsito é um momento de transição, de virada do filme. Depois que a garota flerta com o ciclista ele vê seu planejamento cotidiano questionado, colocado à prova, ele se depara com a necessidade de fazer uma escolha entre manter seu rumo e ignorar aquele acontecimento ou tomar uma atitude e ir atrás da garota.

A função da interação com uma outra bicicleta na narrativa, a da garota, foi permitir uma exploração mais graciosa do tema, através dessa brincadeira sobre uma “interação dupla” entre os jovens e também entre as suas bicicletas, que também “namoram”. Além disso, o elemento da outra bicicleta serviu para reforçar o elemento-chave do filme que é o fato do espectador ouvir a mesma música que o personagem ouve em seus fones, linguagem que dessa forma pôde ser retratada também na outra ciclista.

Aos poucos, as seqüências estéticas e sensoriais que surgiram inicialmente no processo criativo do autor não só se encaixaram coerentemente na trama como ganharam força. Estavam definidos portanto uma fase inicial de introdução do personagem e das linguagens e temáticas do filme e uma fase de transição com o surgimento do conflito. Desse ponto seguiu-se a definição da interação entre os dois ciclistas, em um espaço menos urbano, com mais natureza, em um reforço da idéia de escapismo. O flerte entre os dois em meio a um tom fantasioso, de fábula – que remete a dúvida sobre a real existência da garota -, acabou por ratificar os fatores pensados até então: o andar de bicicleta, a interação, o escapismo, a sonoridade e o lado fantasioso e enigmático.

O roteiro já estava encaminhado então para o desfecho do filme, a cena com aspecto poético com diversas bicicletas em torno do personagem central. Vale destacar que não há em *Escape* uma formalização estrita da narrativa clássica, com início, meio e fim com uma resolução. Nele a resolução está em aberto, dúbia, entregue aos espectadores. Vê-se que a preocupação maior é com as práticas sensoriais e subjetivas propostas no conceito e não com o desenrolar hermético e didático típico da narrativa clássica.

Quanto ao tempo narrativo, o curta tem uma progressão linear e em termos de duração comprime um episódio que se passaria durante 2 ou 3 horas em 10 minutos de filme, através sobretudo do uso de elipses temporais. Em geral, há bastante compressão de tempo nas seqüências com uso de jump-cuts e montagem descontínua, como ocorre nas cenas com os personagens pedalando, na abertura do filme com imagens de carros e na cena final. Nestas

cenar o importante eram as sensações passadas e a alusão a um tempo real bem maior do que aquele passado no filme. A única cena em que há uma maior fidelidade à duração real, mais próximo de uma continuidade temporal sem elipses é a cena do encontro no sinal de trânsito. Nesta cena era importante cada gesto, cada momento da interação tinha seu impacto a ser demonstrado e por isso se respeitou com mais proximidade a duração real desse episódio. Vale destacar que, de certa forma, à medida que o filme assume uma posição mais surrealista e coloca em questão o que é realidade e o que é delírio na narrativa, o fator do tempo concreto passa a segundo plano. Afinal, se toda aquela jornada do rapaz a partir do sinal de trânsito foi um delírio, que tempo de fato transcorreu a partir do momento do sinal? Terá passado algum tempo sequer? Terá sido um tempo em um universo paralelo, imaginário, e que, portanto, transcorre em outra forma de contagem? Essas são questões que ficam abertas e fazem parte da apreensão do filme, colocando assim a questão do tempo concreto e de duração real em um plano secundário, favorecendo a digressão e o tempo subjetivo.

Com esse roteiro ficou claro que a aposta maior do autor/diretor com esse vídeo reside na exploração imagética, estética, sensorial e subjetiva fazendo com que a trama e os conflitos em si muitas vezes assumam um papel secundário de pano de fundo necessário para a exploração das imagens e sensações, essas sim as reais apostas desse curta-metragem.

A partir das premissas temáticas e de narrativa, esmiuçaram-se as escolhas técnicas sonoras e visuais. A parte sonora pode ser dividida basicamente em 2 tipos de uso: o som ambiente e àquele próprio da linguagem específica proposta pro filme – a música “oriunda” dos fones do personagem que se “mistura” na função de música incidental no decorrer da cena.

No primeiro caso, apesar de não haver uma referência específica de uma obra, procurou-se valorizar o som como forma de localizar o espectador na cena com verossimilhança e credibilidade, mantendo a coerência na percepção das imagens que vemos, função tradicional do som ambiente.

(...) grupo de arquivos sonoros que servem de fundo a determinada cena, servindo, via de regra, para aumentar a impressão de realismo, já que estão sempre designados a serem fieis aos locais que a imagem descreve. (COSTA, 2008, p.97)

Além disso, muitas vezes o som ambiente tem uma função mais profunda do que a simples coerência com a imagem que vemos e ajuda de fato a construir a sensação pretendida na narrativa, como no caso do barulho intenso de carros e ônibus na abertura urbana do filme ou no simbolismo que há na chegada do ciclista na cena do sinal, quando ele retira os fones do

ouvido e passa a ouvir o som da cidade. É como se fosse lembrado ao público da realidade que está sempre subjacente ao escapismo vivido pelo rapaz, mesmo quando não estamos ouvindo o “som da realidade”, o som ambiente.

No segundo caso, cabe destacar que não houve uma referência específica de outra obra, pois se tratou exatamente de uma proposta inovadora pensada pelo autor para este curta-metragem, justamente o desejo de retratar a música escutada pelos ciclistas como elemento importante da experiência de introspecção e desligamento.

Também foram aventadas diferentes formas de inter-relação entre canções quando no caso de personagens que interagem cada um ouvindo sua música. Explorou-se recursos como a sensação de confusão mental com mais de uma música tocando ao mesmo tempo, a determinação do foco da cena em um personagem conforme ouve-se com mais força a “sua música” e transmissão do foco da cena de um personagem para o outro ao destacar a música deste outro.

Assim, vê-se que não só a escolha dos sons, mas a forma de uso e aplicação dos elementos sonoros também é relevante, já que através de fusão, substituição brusca, interrupção gradual, justaposição, entre outras, se expande consideravelmente o leque de possibilidades exploratórias do som.

Quanto à escolha das músicas propriamente ditas, vale lembrar que este assunto será retomado no capítulo de pós-produção. Entretanto, muitos aspectos já haviam sido pensados na pré-produção, como a necessidade do uso de músicas com estilos diferentes conforme a intenção de cada cena. Por exemplo, a primeira música a ser usada, a que o personagem começa a escutar antes de sair de casa, deveria atender a uma dupla necessidade: a introdução do personagem e da linguagem sonora do filme - com um ritmo que fosse envolvendo aos poucos, permitindo o espectador ir se acostumando com o som - e ao mesmo tempo ser adequada ao passeio de bicicleta que vem em seguida. Neste era adequado algo relaxante, que tivesse um predomínio instrumental e que não tivesse um estilo muito intenso para não ser cansativo usá-la durante todo o percurso do ciclista. Para tanto foram levantadas as possibilidades de música clássica ou de rock mais lento e alternativo como o de Devendra Banhart, como de fato veio a ser escolhido na edição.

Para o momento do surgimento da garota era importante que a música que ela ouve tivesse uma sonoridade bem distinta daquela que ele ouve, para que pudesse ser usado o recurso de alternância entre as duas músicas no momento que ela passa por ele e a distinção entre as duas fosse bem clara. Era importante ser adequada também para o momento de interação entre os dois que se segue pois, no simbolismo do filme, já que é o rapaz que

resolve ir atrás dela, a garota assume uma maior importância e, portanto, é a música “de seus fones” que irá conduzir a cena de interação dos dois. Para esse momento de apelo mais romântico e clássico, um jazz seria adequado, se tornando então boa opção para música do surgimento dela. Para o rapaz, portanto, era preciso algo que fosse bem distinto da sonoridade do jazz, como uma batida mais eletrônica, que serviria também para o clima de perturbação que o rapaz penetra ao ver a garota flertando com ele.

Para a cena final, aonde várias músicas de vários ciclistas tocam ao mesmo tempo, o importante era ter uma boa variedade de estilos e sonoridades, que facilitasse a detecção de que se trata de diferentes músicas, além de não poder faltar ritmos mais fortes como rock e eletrônico para contribuir para o clima de tontura e perturbação pretendido.

Cabe destacar algumas referências de outras produções audiovisuais que influenciaram nas escolhas visuais deste filme. Num primeiro grupo estão produtos que inspiraram especificamente por explorarem imagens com bicicletas, como o clipe musical de Charlie Winston, *I Love Your Smile* (2010), o filme promocional do BFF Bicycle Film Festival Compilation (2011), com diversas imagens variadas de bicicletas, e os filmes *Beijing Bicycle* (2001) e *Quicksilver* (1986).

No videoclipe *I Love Your Smile* (2010) são muitas as cenas em que os atores andam de bicicleta demonstrando relaxamento com essa prática prazerosa, da mesma forma que se aplicou em *Escape*. Um exemplo disso é a cena em que o personagem do videoclipe deixa a bicicleta correr na inércia, sem pedalar, apenas aproveitando a velocidade sem esforço. Foi feito um uso semelhante em *Escape*, dando valor a planos em que o personagem se deixava levar pela velocidade inercial da bicicleta, sem pedalar, como vemos em comparação nas ilustrações 1 e 2.

Outra cena que serviu de inspiração foi do BFF Bicycle Film Festival Compilation (2011), na qual há um grande espaço amplo vazio com apenas uma pessoa pedalando e outra de pé em uma tomada de uma posição alta, de cima pra baixo. Essa imagem transmitiu um forte impacto e acabou influenciando em uma tomada semelhante para a cena final de *Escape*, como se pode ver na comparação das ilustrações 3 e 4.

Para citar outros exemplos, o filme *Beijing Bicycle* (2001) inspirou uma prática de “decomposição da bicicleta”, isto é, uma fragmentação dos pedaços da bicicleta nos enquadramentos. Um primeiro uso dessa “decomposição” foi visto na cena que o rapaz anda de bicicleta e vê-se primeiramente um enquadramento só da bicicleta e pernas do ciclista e depois outro só do corpo do rapaz se deslocando sem aparecer a bicicleta, como está exposto nas ilustrações 5 e 6. Essa separação pareceu interessante pois, em primeiro lugar, oferece

novas formas estéticas de retratar a bicicleta, sem necessidade de enquadrá-la sempre por inteiro, dando mais opções e tornando os planos menos repetitivos. Em segundo lugar, o fato de retratar a bicicleta sem aparecer o corpo do ciclista evidencia a bicicleta em si, elevando-a do lugar de objeto de cena para um personagem do filme em si, valorização que acontece tanto no filme chinês como em *Escape*. Por fim, o enquadramento em que só aparece o corpo do rapaz dá uma impressão de que ele se locomove voando, flutuando, o que corrobora a sensação de prazer e liberdade do curta *Escape*.



Ilustração 1. Sensação de prazer, se deslocar sem pedalar no clipe de Charlie Winston.

Fonte: Love (2010, 1'19'')



Ilustração 2. Sensação de prazer, se deslocar sem pedalar no curta *Escape*.



Ilustração 3. Tomada superior, bicicleta e vazio no BFF Bicycle Film Festival Compilation

Fonte: Bycycle (2011, 1')



Ilustração 4. Tomada superior, bicicleta e vazio em Escape.

Para citar outros exemplos, o filme *Beijing Bicycle* (2001) inspirou uma prática de “decomposição da bicicleta”, isto é, uma fragmentação dos pedaços da bicicleta nos enquadramentos. Um primeiro uso dessa “decomposição” foi visto na cena que o rapaz anda de bicicleta e vê-se primeiramente um enquadramento só da bicicleta e pernas do ciclista e depois outro só do corpo do rapaz se deslocando sem aparecer a bicicleta, como está exposto

nas ilustrações 5 e 6. Essa separação pareceu interessante pois, em primeiro lugar, oferece novas formas estéticas de retratar a bicicleta, sem necessidade de enquadrá-la sempre por inteiro, dando mais opções e tornando os planos menos repetitivos. Em segundo lugar, o fato de retratar a bicicleta sem aparecer o corpo do ciclista evidencia a bicicleta em si, elevando-a do lugar de objeto de cena para um personagem do filme em si, valorização que acontece tanto no filme chinês como em *Escape*. Por fim, o enquadramento em que só aparece o corpo do rapaz dá uma impressão de que ele se locomove voando, flutuando, o que corrobora a sensação de prazer e liberdade do curta *Escape*.



Ilustração 5. “Decomposição” da bicicleta em *Beijing Bicycle* – parte inferior.

Fonte: *Beijing* (2001, 4’50’’)



Ilustração 6. “Decomposição” da bicicleta em *Beijing Bicycle* – parte superior.

Fonte: *Beijing* (2001, 5’02’’)

Outra forma de decomposição que também serviu de inspiração foi o enquadramento de cada parte da bicicleta - guidão, roda, farol – mostrando mais uma possibilidade de exaltação do aspecto “personagem” da bicicleta no filme. Exemplos dessa fragmentação da bicicleta em detalhes tanto no filme chinês como em *Escape* podem ser vistos nas ilustrações 7, 8, 9, 10 e 11.

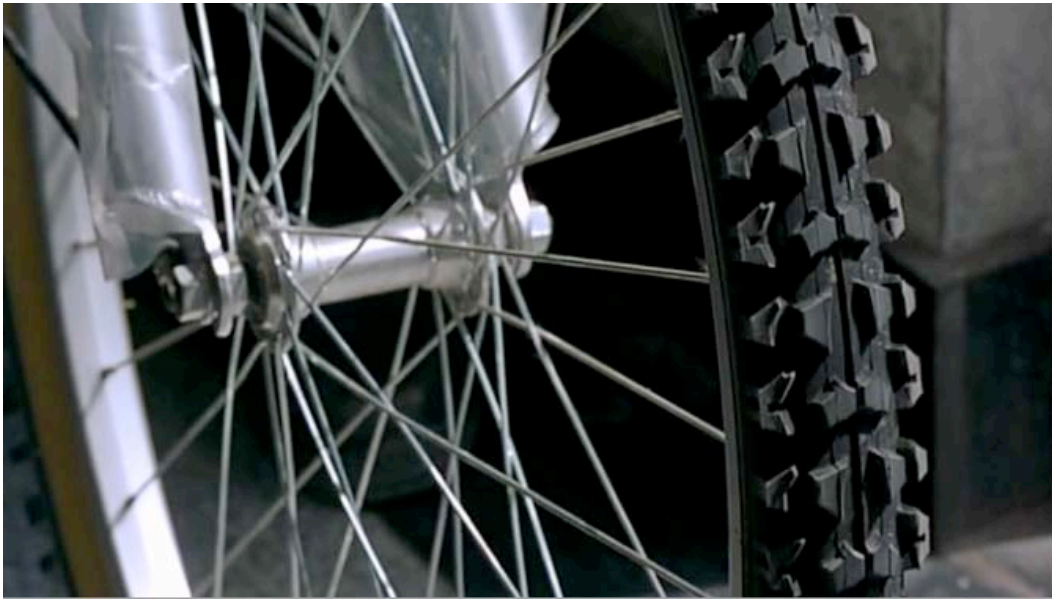


Ilustração 7. “Decomposição” da bicicleta em *Beijing Bicycle*.

Fonte: *Beijing* (2001, 3’35’’)



Ilustração 8. “Decomposição” da bicicleta em *Beijing Bicycle*.

Fonte: *Beijing* (2001, 3’36’’)



Ilustração 9. “Decomposição” da bicicleta em Beijing Bicycle.

Fonte: Beijing (2001, 3’38’’)



Ilustração 10. “Decomposição” da bicicleta em Escape.



Ilustração 11. “Decomposição” da bicicleta em Escape.

Além disso, algumas referências serviram para esclarecer planos que não se aplicariam neste vídeo. Por exemplo, em Quicksilver (1986) há muitos planos subjetivos e que valorizam a velocidade extrema, a adrenalina, com a bicicleta entrando e saindo rapidamente do quadro. Já em escape, a intenção não era transmitir sensações de “aventura” e “adrenalina”, e sim de leveza e relaxamento, assim que foi uma importante referência no sentido de saber que tipo de tomadas não seriam adequadas.

É interessante destacar que algumas referências foram aplicadas em Escape somente depois de passar por algumas adaptações para o caso específico do filme. Por exemplo, em Quicksilver (1986) há cenas de plano fixo em que a bicicleta entra no quadro vindo de trás da câmera. Essa utilização era esteticamente interessante pois, ao contrário de planos de câmera em movimento nos quais não é possível observar bem os fundos do plano por aparecerem muito rapidamente, nesses era possível situar claramente o cenário pelo qual a bicicleta estava passando. No entanto, no filme de 1986 isso foi usado para valorizar o aspecto de adrenalina e aventura, de modo que a câmera foi colocada no chão, próximo a umas poças de água para que a bicicleta entrasse subitamente. Fazendo uma adaptação para o caso de Escape, o plano fixo com as bicicletas entrando em quadro vindas de trás da câmera foi usado, mas, ao invés da altura do chão e poças d’água em primeiro plano, a câmera foi colocado na altura dos olhos e usada para enfocar o quadro geral do percurso que os personagens faziam, se aproximando de uma bifurcação na qual eles se separam. A adaptação do uso dessa câmera fixa para Escape pode ser verificada nas ilustrações 12 e 13.



Ilustração 12. Bicicletas passam pela frente da câmera fixa em Quicksilver (1986), destacando aventura.
Fonte: Quicksilver (1986, 38'31'')



Ilustração 13. Bicicletas passam pela frente de câmera fixa em Escape, destacando o quadro geral e a bifurcação.

Outra contribuição de Quicksilver (1986) foi no sentido de sugerir opções para as filmagens que procurassem exaltar o ato de andar de bicicleta e a própria bicicleta, buscando

alguns enquadramentos estetizantes e inclusive usando o recurso da posição de câmera contra-plongée., efeito que pode ser visto na ilustração 14 e demonstrado em Escape na ilustração 15.

A contra-plongée (o tema é fotografado de baixo para cima, ficando a objetiva abaixo do nível do olhar) dá geralmente uma impressão de superioridade, exaltação e triunfo, pois faz crescer os indivíduos e tende a torná-los magníficos, destacando-os contra o céu aureolado de nuvens (MARTIN, 1990, p. 41).



Ilustração 14. Contra-plongée da bicicleta em Quicksilver(1986): forma de enaltecimento do tema
Fonte: Quicksilver (1986, 1h 36'09'')



Ilustração 15. Contra-plongée da bicicleta em Escape: forma de enaltecimento do tema

Outras três referências importantes foram os filmes *Somewhere* (2010), de Sofia Coppola, *Paris Texas* (1984), de Wim Wenders e *A Árvore da Vida* (2011), de Terrence Malick. Estes filmes contribuíram de outra forma, não mais pela relação com as imagens de bicicletas.

Somewhere (2010) inspirou por ser um filme de grande apelo imagético, no qual muitos dos enquadramentos são pensados em função de um simbolismo, como na cena inicial do filme em que o personagem com um carro de luxo anda repetidamente em círculos em um terreno de aspecto desértico, vazio, transmitindo muito sobre o que iríamos descobrir ao longo do filme sobre o personagem: alguém que aparentava um glamoroso aspecto exterior mas que percorria um caminho sem um real sentido, repetitivo, vazio e que não o levava a lugar algum. Além disso, o enquadramento dessa cena ainda tinha a particularidade de não abarcar toda a circunferência desenhada pelo carro, deixando de fora as extremidades, transmitindo uma idéia de que as aparências muitas vezes são superficiais e que o que parecemos ver em alguém é um quadro incompleto de sua realidade.



Ilustração 16. Seqüência inicial de *Somewhere* (2010): plano com simbolismos

Fonte: *Somewhere* (2010, 1'42'')

Essa cena de abertura no filme é apenas um exemplo de inspiração para uma linguagem que valorize os quadros bem pensados e que transmita mensagens importantes apenas com as imagens sem necessidade de palavras. Em *Escape*, houve a intenção de praticar esse tipo de linguagem, como nos exemplos das ilustrações 17 e 18, que consistem,

respectivamente, na cena da saída do rapaz de casa atrás das grades de sua portaria – em uma alusão à imagem de aprisionamento, em contraste à liberdade de ir pedalar – e no plano lateral do sinal, com os dois personagens parados simetricamente em sentidos opostos, representando também elementos opostos: de um lado a rotina, o padrão, e de outro o inusitado, o emocionante.

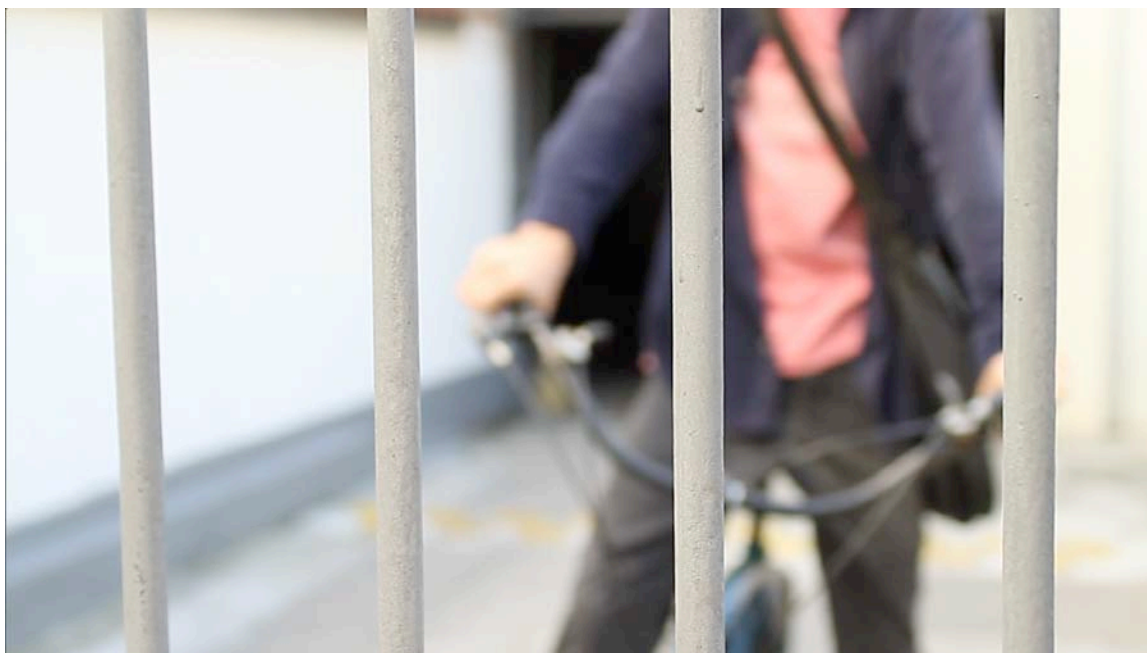


Ilustração 17. Plano simbólico em *Escape*, o personagem “aprisionado”.



Ilustração 18. Plano simbólico em *Escape*, direções opostas representando elementos opostos.

Já o filme *Paris Texas* (1984), é uma referência por ser um ótimo exemplar do estilo Road Movie, no qual o percurso e o deslocamento – e todas os impactos no estado de espírito do personagem – têm uma importância em si. Cohan e Hark (1997, p.271, tradução nossa) afirmam que o “Road Movie” é em grande parte sobre a estrada em si, a jornada em si, mais do que qualquer destino em particular. É nesse sentido, principalmente, que se pode apontar em *Escape* uma influência do gênero Road Movie, ao exaltar o caminho, o percurso e o que ocorre no decorrer do mesmo, sem importar o destino final original.

Por fim, o recente *A Árvore da Vida* (2011) foi uma importante influência no sentido de que faz um uso das imagens e planos bastante inovador, também com forte apelo visual e com recursos incomuns no cinema clássico como os jump-cuts. Em vários momentos do filme vários planos semelhantes de um mesmo objeto são justapostos visando a gerar uma plasticidade potente, na medida em que assume o papel de montagem visível e de manipulação artística, ao contrário da montagem invisível proposta pelo cinema clássico. Esse tipo de montagem que não se submete à continuidade remonta ao movimento da Nouvelle Vague, que, definitivamente, influencia o curta *Escape*, não só no uso dos jump-cuts – cortes consecutivos em um mesmo plano – como também na predileção por ambiente externos de filmagem, grande variedade de planos e temáticas que se apropriam de questões banais do cotidiano:

O resultado é um material bem variado, porque a filmagem em locação geralmente permite um maior número de planos e de lugares. Essa riqueza torna-se material farto para uma concepção de montagem que não teme a descontinuidade como o cinema hollywoodiano. Pelo contrário, ao incorporar a variedade de tomadas e justapô-las, a Nouvelle Vague oferece uma vigorosa opção de montagem, ágil, conceitual e moderna. (MASCARELLO, 2008, p.245)

Para citar um exemplo do filme de Terrence Malick, as cenas de infância do personagem mostram uma visão subjetiva do garoto olhando a perna da mãe correndo, com toda a aura de leveza e fantasia que fazia parte da visão do menino sobre a mãe, utilizando diversos planos semelhantes da perna da mãe justapostos, por vezes repetindo o movimento da perna, gerando uma estética fantasiosa e emotiva que se aplica em alguns momentos de “*Escape*”. Talvez o mais expressivo e que sirva melhor a esta comparação com o longa é justamente a cena do surgimento da garota, em que diversos planos daquele momento são justapostos, em uma evidente manipulação temporal e subjetiva feita pela montagem que não se preocupa em permanecer invisível. Não só esse aspecto de montagem sensível ao espectador mas também outros elementos característicos da Nouvelle Vague têm marcada influência em *Escape* e essa

identificação pode ser notada ao lermos o comentário sobre o filme *Acossado*, o manifesto estético do movimento:

O filme é inteiramente editado de maneira fragmentada, ressaltando os cortes, tornando-os sensíveis ao espectador. Essa opção por jump-cuts dá ao filme um aspecto de reportagem improvisada sobre as ruas de Paris e garante fôlego à história, no geral, um tanto convencional (...). A fotografia também é seca. Aproveita sempre que possível a luz natural do verão parisiense. (...) Mais que revelar dois personagens interessantes, a novidade de *Acossado* é o modo de filmar lúdico, heterogêneo, devedor de muitos gêneros culturais, da poesia à entrevista televisiva, sem pretensões ilusionistas. Um filme que se permite a homenagem, o comentário, o esforço poético e o espírito de ensaio e discussão sobre questões da atualidade. (MASCARELLO, 2008, p.242)

Assim, é possível rever as semelhanças entre o filme da Nouvelle Vague e o que se pretendeu aplicar em *Escape*: a montagem visível, a importância da estética da montagem para dar fôlego a uma história simples, uma fotografia de luz natural e uma mistura heterogênea de gêneros, já que o curta flerta com a ficção clássica, tem relances de videoclipe e até mesmo fragmentos que remontam à vídeo-arte, como naqueles planos de contemplação de objetos simbólicos como a engrenagem e o portão que se fecham e abrem lentamente.

Quanto ao público pensado para o curta, este é composto em primeira instância, pelo fórum acadêmico, formado pelos professores avaliadores e também pelo corpo discente interessado. Em um sentido mais amplo, o público almejado é aquele próprio do campo audiovisual, que assistirá o produto em mídias diversas desde os festivais de cinema até a disponibilização futura na internet.

Como o roteiro é de autoria do diretor, não houve necessidade de aquisição dos direitos. As imagens foram feitas todas em espaços públicos e como o aparecimento de terceiros ocorreu apenas de forma ocasional e sem identificação específica não houve necessidade de solicitar autorizações de locações ou pessoas exteriores ao elenco. Os atores e os figurantes foram todos voluntários e cederam seus direitos de imagem.

Músicas já gravadas estão sendo usadas em caráter provisório, já que vislumbra-se produzir trilha sonora original no momento de envio para os festivais. Por hora, para fins acadêmicos, não há restrição legal em usar canções já gravadas, como afirma o art. 46 da lei de Direitos Autorais nº 9610/98:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:
(...)

VI - a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro; (BRASIL, 1998, p.9)

A escolha da trilha seguiu uma série de adequações a cada personagem, cada momento da narrativa e as características de interação entre as canções, quando isso ocorre. Essas questões foram comentadas anteriormente na explicação sobre as escolhas estéticas sonoras e serão retornadas na parte de edição, no capítulo que trata a pós-produção.

Os equipamentos de filmagem usados são de propriedade do fotógrafo do filme e foram cedidos gratuitamente pelo mesmo. Trata-se de uma câmera digital Canon 7D, uma câmera GoPro, câmera de tamanho reduzido que pode ser afixada em outros objetos em movimento, além de acessórios como Shoulder Rig que dá maior estabilidade à câmera, colete próprio para GoPro que permite usá-la presa junto ao corpo, pinça para GoPro que possibilita fixá-la em quase todo tipo de objeto, haste para GoPro que permite ângulos e distâncias inusitados entre a câmera e o objeto, baterias e cartões de memória sobressalentes e tripé.

A finalização do filme será feita em espaço e com equipamentos próprios do autor do projeto. O equipamento em questão é um Mac Book Pro com processador de 2.3GHz Intel Core i7 Quad-Core, Hard Drive de 500GB 7200rpm, 8GB de memória RAM e processamento de vídeo AMD Radeon HD 6750M 1GB GPU.

De forma geral o filme foi feito com um grupo de colaboradores voluntários o que permitiu que houvesse apenas custos muito reduzidos como aluguel de bicicletas e lanche para a equipe, arcados pelo próprio autor. Esses custos reais foram de R\$40,00 pelo aluguel das bicicletas, R\$50,00 de água e lanche para a equipe e R\$15,00 de isopor e fita adesiva, totalizando R\$105,00. No entanto, à título de aprendizado foi feito o orçamento correspondente a este trabalho caso não contasse com voluntários e matérias próprios que pode ser visto no apêndice A. Os valores foram baseados em pesquisa de mercado e na tabela do Sindicato de Trabalhadores da Indústria Cinematográfica e do Audiovisual.

Na formação de toda a equipe técnica, levou-se em conta um conjunto de características como responsabilidade, confiabilidade, disposição, perfil aglutinador e de trabalho em grupo, experiência anterior em sets de filmagem e qualidade de trabalho conhecida ou atestada por terceiros de confiança. Foi definido primeiramente o diretor de fotografia do filme, João Azevo, com quem o autor/diretor do projeto já havia trabalhado. Em seguida, foram buscados e escolhidos assistentes de produção, alguns conhecidos do diretor, outros recomendados por pessoas de confiança do diretor para fornecer um apoio geral ao projeto, desde transporte de material e da equipe antes e durante as gravações até organização de alimentação, materiais e equipamentos. Estes foram Pieter Zalis, Carlos Zebulun e Raul Guilherme.

O elenco foi formado primeiramente pela escolha da atriz Carolina Ferman, com trabalho já conhecido pelo diretor sobretudo em peças de teatro. Carolina encaixou muito bem no perfil pretendido para a personagem, já que possui, em termos físicos, uma beleza incomum, pouco óbvia, que ia ao encontro da imagem atraente pretendida para a personagem, marcada pelo charme e não tanto por uma beleza estonteante. Além disso, Carolina tem a pele bem alva, o que foi muito adequado para o tom misterioso, onírico e angelical pretendido. Por ser bem branca e ruiva, Carolina compunha um visual de cores exóticas que causaria bom efeito visual nos enquadramentos dessa jovem atraente e intrigante. A atriz então sugeriu alguns atores para o papel e, após assistir um dos atores sugeridos contracenando em uma peça com a própria atriz, foi feita a escolha de Mateus Tiburi para compor o casal do filme. Este atendeu ao perfil desejado por ser capaz de aparentar um rapaz bem normal, padrão, até um pouco pacato, com um elemento físico interessante pro filme que é ser alto e ao pedalar conseguir manter uma posição bem ereta e destacada na bicicleta. Foi importante na escolha também serem atores que tivessem familiaridade com o uso de bicicleta, especialmente para o ator, que gravaria muitas cenas pedalando inclusive com a dificuldade do cansaço e de andar no meio dos carros. Isso não foi problema pois Mateus pratica intensamente em sua vida pessoal o ato de pedalar como meio de transporte. Como elenco de apoio para a cena final, na qual eram necessários em torno de 15 pessoas pedalando ao redor do ator, foram convocados amigos que compareceram e colaboraram com o projeto de forma muito prestativa e gratificante.

As locações foram definidas baseando-se, principalmente, no binômio adequação à cena – proximidade entre localidades. A cena que exigia maior especificidade da locação era a cena final, na qual o ator estaria no centro, circundado por outras bicicletas. A idéia era poder também gravar essa cena com uma visão de cima pra baixo. Considerando essas características, o local escolhido foi o ringue de patinação no Parque dos Patins, na Lagoa, Rio de Janeiro. As cenas do deslocamento de bicicleta do personagem pela cidade foram feitas em ruas dos bairros do Jardim Botânico e Gávea, alternando algumas ruas mais tranquilas com outras mais movimentadas. Outro fator levado em consideração foram fundos interessantes e variados para os planos, entre eles paredes grafitadas, ruas arborizadas e a lateral do parque Jardim Botânico. Já as cenas de portaria e as cenas genéricas de ruas movimentadas e carros foram feitas no prédio do ator do filme e nas redondezas, devido à praticidade. As cenas de interação dos dois personagens com suas bicicletas foram feitas na ciclovia da Lagoa, que contava com ambientes coloridos, agradáveis e que ficavam bem vazios em dias de meio de semana, facilitando as filmagens.

Uma etapa de suma importância na preparação para o curta foram os testes de equipamentos e filmagem (ver fotos no apêndice B) que o diretor e o diretor de fotografia fizeram semanas antes das gravações. Esses testes eram fundamentais sobretudo para garantir que as cenas filmadas em movimento dos atores pedalando fossem gravadas corretamente. Sendo assim, em primeira instância foi verificado se tecnicamente era possível filmar de dentro de um carro em movimento. O diretor portanto simulou a função de ator enquanto o fotógrafo do filme fazia os testes. Numa segunda esfera de observação, os testes foram importantes para definir que tipos de planos funcionariam melhor para os efeitos desejados. Muitas idéias novas de planos surgiram também durante os testes.

Outra preocupação dos testes era experimentar a câmera GoPro, que pode ser afixada em outros acessórios, como uma haste de comprimento variável e um colete que a prende junto ao corpo. É uma câmera de menos recursos de manipulação, mais padronizada, com menos possibilidade de variação de luz, foco e enquadramento, e portanto era preciso testá-la bem para saber quais os usos seriam adequados.

Uma importante constatação feita nos testes foi a de que a melhor forma de filmar os atores pedalando na ciclovia da Lagoa era o uso de um triciclo para duas pessoas que é alugado no parque. A forma de gravar as imagens do ciclista na rua estava definida, seria de dentro do carro em movimento, porém a forma de gravar os ciclistas na ciclovia, aonde não é possível andar de carro, estava em aberto. À primeira vista, isso seria feito com a câmera GoPro presa em outra bicicleta, que acompanharia as bicicletas do filme as filmando. No entanto, depois que foi encontrada a solução do triciclo, no qual o diretor poderia pedalar enquanto o fotógrafo filmava, foi decidido que esse seria o meio que traria maior estabilidade e recursos à filmagem, sobretudo porque assim poderíamos usar a câmera 7D também para a parte da ciclovia, o que nos daria maior segurança do que o uso da GoPro. A GoPro então foi usada de forma mais pontual, para um momento de câmera subjetiva e principalmente para a cena final.

Após os testes foi feito um cauteloso estudo das imagens pelo diretor e pelo diretor de fotografia, a fim de selecionar que tipos de planos eram viáveis e se encaixavam esteticamente na proposta do filme. Vale destacar que os testes foram essenciais para a criação da decupagem (ver apêndice C) e dos planos de filmagem e para a produtividade e eficiência das gravações.

2.2 Calendário das Reuniões Gerais de Produção

10/08/11 – 1a reunião – definição de cronograma e listagem de tarefas

28/08/11 – 2a reunião – follow up das tarefas
02/09/11 – 3a reunião – definição de elenco e cronograma de filmagem
04/09/11 – 4a reunião – decupagem do roteiro
10/09/11 – 5a reunião – testes de equipamentos e filmagem
12/09/11 – 6a reunião – análise dos testes e visita técnica às locações
21/09/11 – 7a reunião – visita técnica às locações

2.3 Cronograma de Filmagem

<u>Domingo, 9/10/11</u>
<u>Horário: 6:00 – 17:00</u>
6:00 – encontro na portaria Dani (Dani, João, Mateus, Carlinhos, Pieter)
(Rua Pacheco leão 174 204 b)
6:15 – 12:00 – ELE pedalando – seq 2 (elenco : Mateus)
Locações:
Ruazinhas calmas perto Pacheco
Rua Major Rubens Vaz (curva grande, Muro graffiti, geral da rua)
Jardim botânico – lado parque
Jardim botânico – lado Jóquei
12:00 – 13:00 – almoço
13:00 – 16:00 - cena final – seq 5 (elenco: mateus e voluntários)
Locações:
Parque dos Patins, Lagoa

<u>Quarta, 12/10/11</u>
<u>Horário: 6:00 – 17:00</u>
6:00 – 10:00
Portaria Dani – seq 1 (elenco : Mateus)
10:00 – 14:00
Sinal Piraque (Lagoa) – seq 3 (elenco : Mateus e Carol)
14:00 – 15:00 – almoço
15:00 – 17:00
1ª parte Ciclovía (Lagoa) – seq 4 (elenco : Mateus e Carol)

<u>Segunda, 17/10/11</u>
<u>Horário: 6:00 – 17:00</u>
07:00 - 11:00 - Imagens ruas Locação: Jardim Botânico - seq 1 (elenco: nenhum, somente equipe)
12:00 – 17:00 2ª parte ciclovia (Lagoa) – seq 4 (elenco : Mateus e Carol)

3 PRODUÇÃO

As funções de direção e assistente de direção foram acumuladas pelo autor/diretor. A tarefa de direção, em grande parte, se ocupou de manter uma linha estética e conceitual coerente com o planejado, muitas vezes sendo responsável por garantir que as escolhas e preparações feitas na pré-produção fossem seguidas nas filmagens. Por exemplo, a preocupação em filmar em partes específicas das locações que fossem adequadas às sensações a serem transmitidas, alternando locais mais tumultuados com trânsito e outros mais tranquilos, nos quais as paisagens de fundo também estivessem compondo belos enquadramentos.

O diretor teve papel ativo também na definição e supervisão dos planos adequados como no caso de uma prevalência de quadros mais fechados tanto para o personagem do rapaz como para a garota. No caso dele, essa prioridade decorreu da etapa de testes que demonstraram que estes planos transmitiam maior impacto sobretudo nos momentos de pedalar. Já no caso dela, o motivo foi a escolha de um estilo mais misterioso e enigmático. Afinal, se a personagem da garota poderia até ser uma alucinação do rapaz, algo irreal, era mais coerente que esta evitasse aparecer em planos cheios, em meio a outros objetos da realidade. Planos fechados, com destaque na garota, sem distração provocada por outros objetos conduziram com mais credibilidade a idéia de aquela garota poderia ser real só na visão imaginária do rapaz e que ninguém mais a via.

A direção de atores foi outra atribuição importante do diretor no set, visando a estabelecer um tipo de comportamento característico de cada personagem, para cada momento do filme. Isto é, em alguns momentos pedia-se expressões de tranquilidade, em outros, excitação. No mesmo sentido alternaram-se também estados de espírito dos personagens entre leveza e perturbação, comportamento expansivo e comportamento contido e enigmático;

O diretor preocupou-se em valorizar planos estéticos representativos do conceito da obra que contribuíssem para uma atmosfera subjetiva e visual do filme, como ocorre em *Somewhere* (2010). Um bom exemplo dessa preocupação do diretor é o plano lateral dos dois jovens esperando o sinal fechar. Um simbolismo que pode ser apreendido neste plano, já representado na ilustração 18, é que trata-se de um momento de transição da narrativa, um momento de desvio de percurso. É naquele momento, depois de uma introdução dos aspectos básicos do filme e do surgimento do conflito, que os acontecimento têm a chance de tomar novos rumos, do rapaz desfazer seu caminho, dele colocar opções distintas em oposição – ir para seu trabalho ordinário ou se render a uma possibilidade tentadora e imprevisível. E é nesse sentido que a composição do plano procurou ser representativa e emblemática, pela

disposição das duas bicicletas em sentidos opostos, em meio duas ruas com movimento de carros em sentidos também opostos, reforçando essa idéia de escolha entre direções distintas, de choque, de transição.

O diretor realizou também uma decupagem cuidadosa que tivesse conexão com as emoções a serem transmitidas, com o tipo de linguagem usado nos planos – subjetiva ou não – e com o tipo de montagem fragmentada que se pretendia fazer. A decupagem, que pode ser observada no apêndice C, refletiu alguns questionamentos do diretor, tais como a preocupação – visto que se tratava de gravar imagens de bicicleta em movimento – em evitar uma linguagem visual que remetesse ao estilo de aventura, similar a imagens de esportes radicais como mountain bike.

Nesse sentido, mesmo com o recurso disponível do uso da câmera GoPro para gravação de planos em movimento, inclusive do ponto de vista subjetivo, com a câmera presa na bicicleta, esses foram evitados. Um único uso desse tipo de plano foi feito no momento em que o rapaz inicia sua jornada, saindo de casa de bicicleta. Pareceu apropriado utilizá-lo nesse momento específico, como um marco que representa a “inauguração” da experiência da bicicleta. Era portanto interessante usar um plano subjetivo, em uma idéia de que o espectador naquele momento se juntava àquela viagem. Outros pontos destacados da decupagem foram o registro de planos detalhes importantes – como o do sinal de pedestre e o sinal de carros mudando de cor, a passagem rápida de carros, a parada dos carros no sinal fechado – que eram essenciais para o ritmo da montagem sensorial e imagética que viria depois.

Por fim, o diretor procurou relembrar os outros membros da equipe de detalhes das filmagens que viriam a ser importantes na consolidação da sua concepção estética na montagem, como no caso da captação de sons específicos essenciais – como carros, motores e sons ambientes diversos – para a exploração sonora pretendida no filme.

Paralelamente, o trabalho de assistência de direção consistiu na organização dos planos a serem filmados na ordem do dia, na ordenação das locações conforme restrições de complexidade ou disponibilidade de cada uma, na convocação e organização dos voluntários figurantes, no controle do tempo no set e na preocupação com o cumprimento da ordem do dia, entre outras tarefas. Algumas das questões que envolveram esse trabalho foram a escolha do momento certo para filmar as ruas quando já houvesse um bom movimento de carros e a prioridade dada à filmagem da cena final no ringue de patins, pois era preciso ser um horário que o local estivesse relativamente vazio.

A coordenação de produção também ficou a cargo do diretor, cujas principais tarefas foram contatar e convidar o elenco e a equipe de voluntários que formaram a equipe,

conseguir empréstimos de equipamentos, comprar pequenos acessórios como isopor e fitas adesivas, providenciar objetos de arte como as bicicletas e os acessórios do figurino, visitar as locações a fim de verificar a viabilidade das filmagens – como por exemplo no ringue de patinação da cena final aonde era necessário checar os dias que ficava mais vazio e um local próximo de aluguel de bicicletas para os figurantes voluntários - , negociação dos valores do aluguel das bicicletas, empréstimo do triciclo para 2 pessoas usado nas filmagens da ciclovía, monitoração da previsão meteorológica em diferentes sites da internet evitando os dias de chuva e procurando escolher dias com nível de nebulosidade e sol semelhantes para minimizar as diferenças de luz das filmagens e comunicação constante com equipe e elenco para definir detalhes e o cronograma das filmagens.

Os assistentes de produção Pieter Zalis, Carlos Zebulun e Raul Guilherme, deram apoio geral ao projeto, como transporte de material e objetos de cena tanto no dia das gravações como em dias anteriores, organizaram a alimentação sobretudo em momentos que não havia tempo da equipe toda parar e se deslocar a outro local para comer, protegeram e providenciaram materiais e equipamentos durante as filmagens. Além disso, se encarregaram de tarefas específicas como providenciar e controlar o número de bicicletas alugadas para os voluntários da cena final. O triciclo usado nas filmagens da ciclovía foi gentilmente cedido pelo dono dos mesmo após pedido do diretor.

A direção de fotografia de João Azevo tratou de supervisionar e liderar a escolha de equipamentos adequados às condições específicas de filmagem, como imagens em movimento, ambiente externo e etc. Alguns exemplos disso são o uso do rebatedor de luz, para minimizar as variações que ocorriam ao longo do dia, o uso do shoulder rig – uma haste que encaixa na máquina e pode ser apoiada no ombro do fotógrafo - para estabilizar as imagens feitas no carro e no triciclo em movimento e a filmagem de parte dos planos em movimento em 60 quadros por segundo, produzindo uma imagem mais fluida, com menos “efeito fantasma”. Procurou também uma linha coerente de imagens que valorizassem um caráter lúdico e poético ao filme, explorando bastante a câmera que “passeava” pelos personagens e pelas bicicletas, valorizando a sensação de movimento, os pormenores, os planos fechados, os detalhes de elementos simbólicos como a roda da bicicleta, os pés gerando a força motriz nos pedais e etc. O foco e o desfoque foram usados também como recurso estético, aproveitando a grande quantidade de planos em movimento, aonde os objetos ocupavam diferentes distâncias focais e também cenas aonde se buscava um efeito de mistério, enigma e revelação gradual das imagens nas quais o efeito de desfocar e o focar contribuíram de forma expressiva. Vale destacar que grande parte das escolhas de planos,

enquadramentos, uso da luz e foco foram praticadas intensamente e derivaram da etapa precedente de testes de filmagem.

Como houve muita gravação em ambiente externo, houve uma preocupação em evitar os planos estourados de luz, pois posteriormente teríamos muita dificuldade na pós-produção em uniformizar as diferentes iluminações de uma mesma cena. De forma geral, procurou-se compensar na câmera as variações de luz, já que 95% das tomadas foram feitas em ambiente externo e em dias diferentes como luminosidades com uma pequena variação.

A grande maioria das imagens foram gravados com a câmera digital Canon 7D, porém outro uso importante para a estética do filme foi o de uma câmera GoPro, de tamanho reduzido e que permite o encaixe em diferentes objetos em movimento - como na própria bicicleta ou em uma haste que girava velozmente na cena final em torno do personagem -, sendo aplicada em momentos do filme que demandassem maior dinamismo ou a sensação de câmera subjetiva.

Em ambas as câmeras a maior parte das imagens foram gravadas em Full HD (1920 X 1080) em 30 quadros por segundo e outras em HD (1280 X 720) para que pudesse ser feito em 60 quadros por segundo, produzindo imagens em movimento mais fluidas e que permitissem uma manipulação sem prejuízos na qualidade, como no caso de um eventual uso de slow motion.

As escolhas artísticas e técnicas do diretor de fotografia estiveram bastante atreladas ao tema, conferindo ao vídeo uma grande quantidade de planos em movimento, gravados a partir de automóveis (quando gravados em ruas com acesso para carros) ou triciclos para duas pessoas próprios de parques (usados no filme em ciclovias sem acesso a carros).

A assistência de câmera de Raul Guilherme, Pieter Zalis e Carlos Zebulun foi responsável principalmente pela organização dos materiais como lentes, rebatedor e fitas adesivas e também no auxílio de posicionamento do rebatedor durante as filmagens.

A direção de arte assumida também pelo autor/diretor se ocupou de encontrar um estilo apropriado para os objetos e os figurinos. Para isso, foi feita uma pesquisa e levantados algumas possibilidades que podem ser vistas nas fotos do apêndice D. As duas bicicletas ganharam especial atenção por serem objetos-personagem, tamanha sua importância temática. Foram buscadas bicicletas que não evidenciassem marcas e palavras escritas, mantendo assim um aspecto mais puro e poético, além de cores bonitas, incomuns e harmoniosas entre si (uma azul petróleo e outra amarela). Foi importante também o fato de serem bicicletas com guidão extenso, nas quais os personagens ficam com o corpo mais ereto e relaxado ao pedalar, favorecendo a estética do filme e o enquadramento dos personagens.

O figurino do rapaz foi pensado como uma possível roupa de trabalho – associado a idéia do uso da bicicleta como instrumento do cotidiano – porém de uma forma mais descolada e informal, como seria no caso de um desenhista gráfico ou arquiteto. Para reforçar a idéia de trajeto do cotidiano foi usada uma bolsa lateral, com a alça atravessada no peito, que condizia com o visual moderno pretendido. Foi escolhido usar uma blusa aberta por cima da camiseta para que o efeito de movimento e vento fosse valorizado. Alguns objetos menores tiveram importância simbólica como o tocador de música, os fones de ouvido (azuis, para conferir uma graça e um destaque a esses objetos de peso simbólico no filme) e um relógio de pulso, que também reforça a idéia de cotidiano através da restrição de tempo que temos em nossas rotinas e chama a atenção para uma preocupação do personagem com o tempo que será rompida no decorrer do filme. Para isso, houve a atenção de um relógio que combinasse com o perfil do personagem e que tivesse ponteiros bem evidentes, destacando a imagem de tempo passando.

O figurino da garota buscou uma imagem sobretudo charmosa e atraente e que tivesse também um elemento levemente alternativo, fora do óbvio, privilegiando a intenção de sua atmosfera mais enigmática e misteriosa. Dessa forma, o vestido leve, charmoso e relativamente curto, deu esse toque de sensualidade com discrição. As botinhas contribuíram para um aspecto charmoso e fora do óbvio e uma blusa bem solta, com aspecto de manta branca, por cima, conferiu um valor adicional para as cenas de movimento e para o aspecto angelical e misterioso. Essa manta branca contribuiu inclusive para cenas aonde a personagem é revelada gradualmente através da passagem do desfoque para o foco, quando ela “some” com sua manta branca em um fundo de luz estourado e aparece aos poucos conforme é focado. A personagem utilizou também uma maquiagem básica feita pela própria atriz para evitar que imperfeições, irritações ou manchas aparecessem nos planos fechados e enriqueceu o aspecto atraente com o cabelo preso de uma forma que mantivesse o movimento no vento, o aspecto da sensualidade e que também valorizasse seu rosto.

O som foi gravado através de um microfone unidirecional preso na câmera, dispensando a necessidade de um técnico. Esse uso foi suficiente já que não há falas no filme, apenas captação de sons ambientes.

Foi feito um making-of still dos dias de filmagem a fim de registrar o momento, sobretudo as soluções criativas encontradas para solucionar os desafios como a convocação de 15 amigos da equipe para a figuração e o uso de uma triciclo de duas pessoas na ciclovia da lagoa. As imagens podem ser vistas no apêndice E.

4 PÓS-PRODUÇÃO

A edição das imagens e som ficou a cargo do diretor. Foram usadas algumas estratégias distintas de acordo com a intenção de cada sequência.

Na sequência inicial do filme, que visava a mostrar o ambiente conturbado, barulhento e estressante da cidade, foram usados planos curtos de carros e ônibus na rua para imprimir um ritmo veloz à cena e manteve-se o som ambiente para ajudar a construir o ambiente de ruídos. Foram também usados alguns ruídos justapostos em alguns momentos para aumentar a sensação de caos e confusão. Foram intercalados alguns planos de canos de escape dos veículos em uma alusão ao título e ao conceito do filme. Nesses planos especificamente, procurou-se estender um pouco mais a duração - se comparados com os planos dos carros - para dar uma sensação de “respiro” ou “descanso” em relação aos cortes rápidos das imagens de carros e valorizar esse objeto que é símbolo do filme.

Durante a sequência de imagens de carros foram intercalados planos curtos do personagem se preparando pra sair de casa, colocando o relógio, os fones de ouvido etc. A intenção foi ir gradativamente introduzindo o personagem no filme, destacando em planos bem fechado objetos simbolicamente importantes como o tocador de música portátil, o relógio e os fones, e também relacionar a preparação do personagem com o ambiente das ruas, indicando o ambiente para o qual ele está se dirigindo. Ao fim dessa sequência de carros e ruas, inseriu-se o plano no qual aparece pela primeira vez o rosto do ator, colocando os fones no ouvido. Esse plano, portanto, é importante pois estabelece a linguagem sonora essencial para o decorrer do filme, já que no instante que o personagem coloca os fones começamos a ouvir a música, inferindo que essa é a música que o personagem também ouve no contexto da história. Essa cena marca um ponto de virada entre o tumulto das ruas e o estado de relaxamento do personagem, em uma transição para a 2ª sequência.

Nesta sequência construiu-se momentos vagarosos e suaves para provocar um contraste com a aceleração inicial do filme, destacando assim as diferenças de ritmo para o espectador. Isso foi feito primeiro com imagens de grande plasticidade como o movimento do portão de sua garagem e da engrenagem que o movimenta e depois com o surgimento do letreiro com o nome do filme. A palavra “Escape” colocada sobre um plano fixo da grade do prédio, faz um interessante contraste entre o significado da palavra e a imagem das hastes da grade, que remete à sensação de aprisionamento.

Foi escolhida para esse trecho a música *Heard Somebody Say*, de Devendra Banhart, que é um tanto lenta e com uma certa imponência e elegância, para contribuir com as intenções de leveza e plasticidade pensadas. Nessa parte da saída de casa foi explorada uma conotação

mais artística, estética e subjetiva com planos longos e imagens de grande plasticidade, para promover uma ruptura com a sequência inicial tumultuada e preparar o espectador para a parte seguinte, do rapaz andando de bicicleta.

Seguiu-se então à sequência de planos do personagem pedalando pela cidade, continuando a ter a música *Heard Somebody Say* como trilha. Nessa sequência procurou-se uma coerência entre a música que conduzia (a nós e ao personagem) e as imagens, através de algumas sincronias de cortes e de associação entre as sensação transmitidas pelo plano com o trecho da música, como por exemplo um plano expressivo do personagem relaxado se deixando levar pela bicicleta e um trecho bem emotivo da música. Procurou-se alternar cortes mais rápidos com alguns planos mais longos, para que enquanto o primeiro recurso conferisse ritmo e destacasse alguns detalhes e planos mais fechados, o segundo valorizasse alguns planos mais expressivos do sentimento e estado de espírito do personagem. Procurou-se também utilizar alguns recursos gráficos como exibição de solos distintos pelo qual a bicicleta passava (cimento, paralelepípedo, rua, ciclovias), alternância de detalhes da imagem como pedais, guidão e corrente, conforme a estética de “decomposição” da bicicleta, e alternância dos fundos e cenários da imagem, demonstrando uma progressão territorial do personagem.

Na sequência do encontro do rapaz com a garota, foram valorizados planos que destacassem a chegada da garota e sua influência no rapaz. Para valorizar o momento em si que a garota cruza com ele e o observa foi feito um recurso de repetição da cena por diferentes pontos de vista, como num “replay” daquele importante momento, da mesma forma que metaforicamente acontece em nossas mentes quando algo muito marcante nos acontece. Foram bastante valorizados os planos mais fechados para captar as expressões dos atores.

Houve também uma importante reforço da linguagem sonora do filme, quando o rapaz coloca os fones novamente e nós ouvimos outra música começar. Nesse trecho foi utilizada a canção *Heart Skipped a Beat*, do The XX, que servia bem aos critérios pensados para essa música desde a pré-produção: um estilo de batidas mais eletrônicas que combinariam com o nervosismo do encontro com a garota.

Outro reforço da linguagem sonora do filme ocorre quando escutamos o som que supostamente a garota está ouvindo em seu fone aumentar e diminuir conforme sua proximidade ou distância do personagem do rapaz, associando assim aquele som à garota, isto é, o que ela está ouvindo em seus fones. Para ela foi escolhido um jazz, *Franckie and Johnny*, de Benny Goodman, pois teria uma sonoridade bem distinta da música dele – permitindo uma diferenciação clara quando a música dela toma o lugar da dele, no momento em que ela cruza com ele – e serviria também ao estilo da cena seguinte da interação dos dois – aonde a música

dela continua tocando - em um tom mais romântico e clássico. Ainda na sequência do encontro dos dois, reduz-se o volume da música dele depois que a garota passa, elevando o volume em momento específicos como aquele no qual o sinal de carro fecha e ele fica confuso, no intuito de contribuir com o clima de tumulto mental que ele está passando.

Em seguida, temos o retorno do mesmo jazz da garota, no intuito de informar que estamos retomando o foco na garota e então sua imagem aparece pedalando com os fones no ouvido. O jazz que ela ouve, em um estilo semelhante aos notadamente usados por Woody Allen, como por exemplo em *Annie Hall* (1977) e *Manhattan* (1979), embala o encontro dos dois personagens e a interação entre eles, em um flerte harmonioso e ao mesmo tempo intrigante cujo romantismo poderia mesmo ser visto em um filme de Allen.

A música aqui perdura até o momento que a personagem da garota desaparece subitamente, corroborando para a linguagem sonora do filme de associar a música ao personagem. Torna-se portanto bastante adequado nesse momento do filme alguns segundos só de som ambiente próprio de um local pouco movimentado, vazio, aonde o personagem se encontra confuso e solitário. Em seguida, com a garota já desaparecida, o foco da cena volta a ser exclusivo no rapaz e, por isso, sua música com batidas eletrônicas retorna. Nessa sequência as imagens procuram acompanhar a atmosfera da cena, isto é, com planos mais fechados ou movimentos de câmera lentos quando se quer valorizar o charme da garota, maior dinamismo quando os dois interagem alegremente e aceleração quando o personagem a perde de vista e se encontra confuso e sozinho.

A sequência final inicia com o personagem adentrando o ringue de patins ainda vazio, deserto. Nesse momento, então, a montagem é mais lenta e dramática, no intuito de construir um momento de calma que precede a confusão que virá. No ringue, a linguagem sonora proposta no filme volta à tona, com zunidos de trechos de músicas passando pelo personagem ao mesmo tempo que outros ciclistas surgem bruscamente e passam por ele, em mais uma recorrência à associação música-ciclista. Esse recurso é usado algumas vezes até que as músicas passam a tocar ao mesmo tempo, provocando uma confusão sonora quando vários ciclistas passam a rodeá-lo e ele fica cada vez mais atormentado.

Foram usadas músicas com diferentes tipos de instrumento e sonoridade - como rock, eletrônica e pop -, para criar um efeito de mistura mais forte e que pudesse ser mais fácil a percepção de que são várias músicas distintas. As canções *Highway to Hell*, *Sunset on Ibiza* e *Je ne Regrette Rien* são utilizadas na cena final.

Para acompanhar esse clima de tormento, os cortes ficam cada vez mais rápidos, provocando um ritmo frenético crescente, uma espécie de embriaguez ou tontura do

personagem que culmina em um rompimento brusco de som seguido da visão do personagem absolutamente sozinho em toda a extensão daquele ringue. O som ambiente discreto que resta na cena serve para dar coerência a esse momento de desfecho místico do filme.

O filme foi finalizado pelo próprio editor para ser exibido primeiramente no âmbito da Universidade, havendo a intenção entretanto de enviá-lo a festivais pelo Brasil.

Segundo o perfil dos festivais, a Mostra de Cinema de Tiradentes parece ser uma boa opção de estréia do filme, por ser dedicado ao cinema brasileiro contemporâneo em formação. Outro festival adequado é a Mostra do Filme Livre, pois costuma dar oportunidade à produção audiovisual brasileira e independente e filmes que exploram diversas possibilidades de exercício da linguagem. O festival Primeiro Plano, por se dedicar a cineastas brasileiros e do Mercosul estreantes na função é outra boa opção. Por fim, o Festival Brasileiro de Cinema Universitário, pela valorização da produção universitária, também será incluído na distribuição de *Escape*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do curta-metragem *Escape* foi acima de tudo uma experiência de grande aprendizado. Foi gratificante aproveitar a oportunidade de realizar um projeto com o suporte da orientação acadêmica para de fato fazer uma experimentação das linguagens audiovisuais.

A vinculação entre a realização prática e a fundamentação conceitual se mostrou uma poderosa ferramenta de crescimento e amadurecimento cinematográfico. Foi interessante recorrer à pesquisa de referências e autores como etapa anterior à definição das opções estilísticas a serem aplicadas no filme, que então estariam apoiadas em maior consistência conceitual. Outro processo, entretanto, talvez ainda mais enriquecedor, foi o esforço em fundamentar teoricamente aquelas escolhas estéticas que a princípio pareciam ter sido naturais, fáceis, mas que na verdade se tratavam da manifestação de conhecimentos já internalizados pelo autor. Dessa forma, pôde-se então relembrar e detectar alguns conceitos que estavam nas origens das escolhas que pareciam naturais, sem maior elaboração intelectual, mas que na realidade derivavam de algum aprendizado prévio.

O resultado é uma revitalização de conceitos, uma reorganização de conhecimentos adquiridos ao longo de vários anos, dentro e fora da universidade. Dessa forma, o projeto final acaba servindo como um balanço geral de aprendizados ocorridos até o momento, que se manifestaram no curta-metragem produzido e servirão de base para futuras produções.

Analizando o filme produzido, pôde-se concluir que praticamente todas as linguagens e efeitos desejados foram bem-sucedidos. Entre eles estão a linguagem sonora particular do filme, a transmissão clara de mensagens e significados apesar da ausência de falas e a montagem e decupagem intensamente planejadas que ajudaram a contar essa história e transmitir as sensações pretendidas com precisão.

Cabe ressaltar também o árduo trabalho de montagem que ratificou a importância dessa etapa na criação do filme, na medida em que nela se permite descobrir novas possibilidades, ajustar planejamentos anteriores, melhorar idéias iniciais, promovendo um trabalho semelhante ao da escultura, que vagarosamente vai retirando uma melhor forma a partir do material bruto.

Além disso, em termos práticos, foi uma chance de experimentar a gravação de imagens em movimento - feitas a partir de carros, quando estava na rua, ou de triciclos para duas pessoas, quando estava na ciclovia - desenvolvendo improvisações e métodos para conseguir alcançar o tipo de imagem desejado.

Este projeto foi, em última instância, uma aventura audiovisual para adquirir novas experiências, conhecimentos e realizações na direção de construir uma produção audiovisual inventiva e autêntica.

REFERÊNCIAS

A ÁRVORE da vida. Direção: Terrence Malick. Produção: Dede Gardner. Los Angeles: Fox Searchlight Pictures, 2011. 1 DVD.

ANNIE HALL. Direção: Woody Allen. Produção: Charles H. Joffe. New York: United Artists, 1977. 1 DVD.

BEIJING Bicycle. Direção: Xiaoshuai Wang. Produção: Peggy Chiao. Pequim, 2001. 1 DVD.

BICYCLE Film Festival Compilation. Direção: Bicycle Film Festival, 2011. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=4MW3MsoiOVw>>. Acesso em 15 out. 2011.

BRASIL. Lei no 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>. Acesso em 25 nov. 2011.

COHAN, Steven; HARK, Ina Rae (org.). **Road movie book**. Londres: Routledge, 1997.

COSTA, Fernando Moraes da. Pode o cinema contemporâneo representar o ambiente sonoro em que vivemos? **Logos 32**. Comunicação e Audiovisual. Brasília, ano 17, n. 01, p. 94-106, jan./jun. 2010.

LOVE your smile. 2010. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=IDWcYIIZHCS>>. Acesso em 20 out. 2011.

MANHATTAN. Direção: Woody Allen. Produção: Charles H. Joffe. New York: United Artists, 1979. 1 DVD.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

PARIS Texas. Direção: Wim Wenders. Produção: Anatole Dauman. Los Angeles: 20th Century Fox, 1984. 1 DVD.

QUICKSILVER. Direção: Tom Donnelly. Produção: Daniel Melnick. Los Angeles: Columbia Pictures, 1986. 1 DVD.

SOMEWHERE. Direção: Sofia Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Los Angeles: Focus Features, 2010. 1 DVD.

SANTOS, Milton. **A Natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2006.

SEBRAE/ESPM. **Produção audiovisual**. Estudos de Mercado. 2008.

APÊNDICE A – ORÇAMENTO

PLANILHA DE MODELO DE ORÇAMENTO

(Escape)

1. PRÉ-PRODUÇÃO					
1. EQUIPE					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
1.1	DIREÇÃO GERAL	2	semana	R\$ 2.500,00	R\$ 5.000,00
1.2	ASS. DIREÇÃO	2	semana	R\$ 1.200,00	R\$ 2.400,00
1.3	DIRETOR DE PRODUÇÃO	0	semana		R\$ 0,00
1.4	PRODUTOR	2	semana	R\$ 1.800,00	R\$ 3.600,00
1.5	PESQUISADOR	0	semana		R\$ 0,00
subtotal					R\$ 11.000,00
2. EQUIPAMENTO					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
2.1	CÂMERA DIGITAL	1	semana	R\$ 500,00	R\$ 500,00
2.2	ACESSÓRIOS	3	semana	R\$ 500,00	R\$ 1.500,00
subtotal					R\$ 2.000,00
3. MATERIAL SENSÍVEL					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
3.1	FITAS GRAVAÇÕES	0			R\$ 0,00
3.2	DVD	0			R\$ 0,00
subtotal					R\$ 0,00
4. SERVIÇOS					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
4.1	CÓPIA DE ARQUIVOS	0			R\$ 0,00
subtotal					R\$ 0,00
5. PRODUÇÃO					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
5.1	TRANSPORTE	1	semana	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00
5.2	HOSPEDAGEM	0			R\$ 0,00
5.3	ALIMENTAÇÃO	7	dias	R\$ 50,00	R\$ 350,00
5.4	SEGURO EQUIPE E EQUIPAMENTOS	1	semana	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
5.5	EXTRAS DE PRODUÇÃO	1	semana	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
subtotal					R\$ 4.350,00
Subtotal Etapa de Pré-Produção					R\$ 17.350,00

2. PRODUÇÃO					
1. EQUIPE					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
1.1	DIREÇÃO GERAL	0,5	semana	R\$ 2.500,00	R\$ 1.250,00
1.2	ASS. DIREÇÃO	0,5	semana	R\$ 1.200,00	R\$ 600,00
1.3	DIRETOR DE PRODUÇÃO	0			R\$ 0,00
1.4	DIRETOR DE FOTOGRAFIA	0,5	semana	R\$ 1.800,00	R\$ 900,00
1.5	ASS. CÂMERA	0,5	semana	R\$ 800,00	R\$ 400,00
1.6	TÉCNICO DE SOM	0,5	semana	R\$ 1.700,00	R\$ 850,00
1.7	PRODUTOR	0,5	semana	R\$ 1.800,00	R\$ 900,00
1.8	PESQUISADOR	0			R\$ 0,00
subtotal					R\$ 4.900,00
2. EQUIPAMENTO					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
2.1	CÂMERA	1	semana	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00
2.2	LENTES E ACESSÓRIOS	1,5	semana	R\$ 800,00	R\$ 1.200,00
2.3	FILTROS	0			R\$ 0,00
2.4	ILUMINAÇÃO E MAQUINARIA	0			R\$ 0,00
subtotal					R\$ 2.200,00

3. MATERIAL SENSÍVEL					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
3.1	FITAS GRAVAÇÕES (indicar o tipo)	0			R\$ 0,00
3.2	HARD DRIVE	0			R\$ 0,00
3.3	DVD	0			R\$ 0,00
subtotal					R\$ 0,00
4. PRODUÇÃO					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
4.1	TRANSPORTE	0,5	semana	R\$ 1.000,00	R\$ 500,00
4.2	HOSPEDAGEM	0,5			R\$ 0,00
4.3	ALIMENTAÇÃO	0	semana	R\$ 50,00	R\$ 0,00
4.4	EXTRAS DE PRODUÇÃO	0,5	semana	R\$ 1.000,00	R\$ 500,00
subtotal					R\$ 1.000,00
Subtotal Etapa de Produção					R\$ 8.100,00

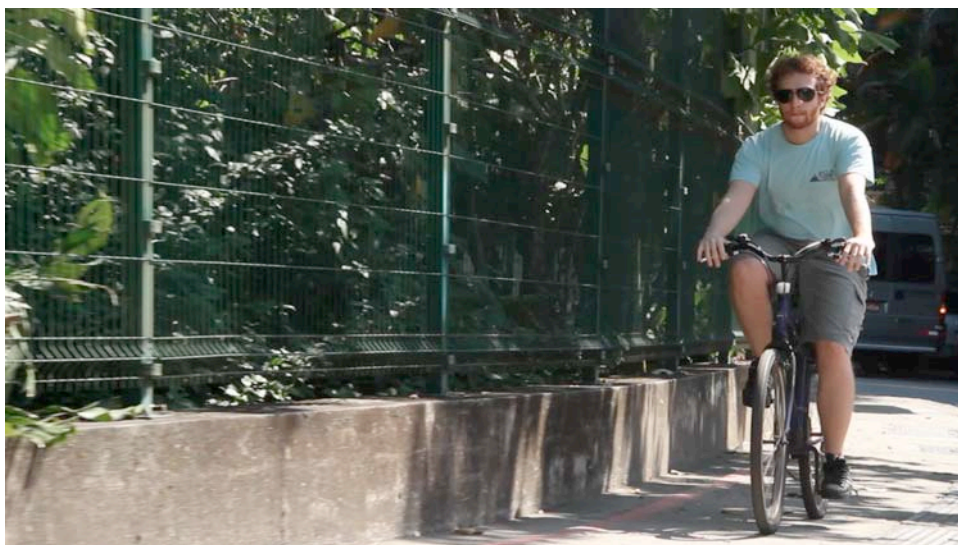
3. PÓS-PRODUÇÃO					
1. EQUIPE					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
1.1	DIREÇÃO GERAL	2	semana	R\$ 2.500,00	R\$ 5.000,00
1.2	ASS. DIREÇÃO	1	semana	R\$ 1.200,00	R\$ 1.200,00
1.3	DIRETOR DE PRODUÇÃO	0			R\$ 0,00
1.4	COMPOSITOR DE TRILHA SONORA ORIGINAL	1	semana	R\$ 400,00	R\$ 400,00
1.5	LOCUTOR / NARRADOR	0			R\$ 0,00
1.6	EDITOR	2	semana	R\$ 1.700,00	R\$ 3.400,00
1.7	EDITOR DE SOM	0,5	semana	R\$ 1.500,00	R\$ 750,00
1.8	ARTISTA GRÁFICO	0			R\$ 0,00
1.9	ASSESSOR JURÍDICO	0			R\$ 0,00
1.10	PRODUTOR	0			R\$ 0,00
subtotal					R\$ 10.750,00
2. EQUIPAMENTOS E SERVIÇOS					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
2.1	ESTÚDIO DE SOM / MIXAGEM	1	semana	R\$ 500,00	R\$ 500,00
2.2	LETREIROS	0			R\$ 0,00
2.3	COMPUTAÇÃO GRÁFICA	0			R\$ 0,00
subtotal					R\$ 500,00
3. MATERIAL SENSÍVEL					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
3.1	HD EXTERNO	1	compra	R\$ 500,00	R\$ 500,00
3.2	DVD	10	compra	R\$ 1,00	R\$ 10,00
subtotal					R\$ 510,00
4. PRODUÇÃO					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
4.1	TRANSPORTE	0	semana	R\$ 1.000,00	R\$ 0,00
4.2	HOSPEDAGEM	0			R\$ 0,00
4.3	ALIMENTAÇÃO	2	semana	R\$ 50,00	R\$ 100,00
4.4	EXTRAS DE PRODUÇÃO	0,5	semana	R\$ 1.000,00	R\$ 500,00
subtotal					R\$ 600,00
Subtotal Etapa de Pós-Produção					R\$ 12.360,00

4. ADMINISTRAÇÃO					
item	descrição	quantidade	unidade	valor unitário	valor total
1.1	MOTOBOY	0			R\$ 0,00
1.2	TELEFONE	2	semana	R\$ 500,00	R\$ 1.000,00
1.3	MATERIAL DE ESCRITÓRIO	1	semana	R\$ 100,00	R\$ 100,00
1.4	CORREIO	1	semana	R\$ 250,00	R\$ 250,00
1.5	BASE DE PRODUÇÃO	6	semana	R\$ 500,00	R\$ 3.000,00
1.6	CONTADOR	1	semana	R\$ 500,00	R\$ 500,00
1.7	ASSESSOR JURÍDICO	1	semana	R\$ 500,00	R\$ 500,00
subtotal					R\$ 5.350,00
Subtotal Administração					R\$ 5.350,00

RESUMO DO ORÇAMENTO	
	Total por Etapa
Etapa de Pré-Produção	R\$ 17.350,00
Etapa de Produção	R\$ 8.100,00
Etapa de Pós-Produção	R\$ 12.360,00
Administração	R\$ 5.350,00

TOTAL **R\$ 43.160,00**

APÊNDICE B – IMAGENS DOS TESTES DE FILMAGEM







APÊNDICE C – DECUPAGEM DE PLANOS POR LOCAÇÕES

1º DIA

Ringue dos Patins (seq 6)

Ringue vazio:

6.1 7D - Plano geral plongée dele entrando no ringue, indo até o centro e pedalando lentamente no centro até reparar numa bicicleta q vem vindo. (no quadro, só ele e o círculo vazio em volta)

6.2 7D - Plano geral plongée dele parado em pé no centro (no quadro, só ele e o círculo vazio em volta)

6.3 7D - Câmera na mão frontal – ele entrando no ringue, indo até o centro e pedalando lentamente no centro até reparar numa bicicleta q vem vindo. (algumas vezes, jump cut)

6.4 7D – Câmera na mão traseira / OTS – ele entrando no ringue, indo até o centro e pedalando lentamente no centro até reparar numa bicicleta q vem vindo. (algumas vezes, jump cut)

6.5 7D- câmera na mão fechada nele no auge da confusão passando a Mao no fone até chegar no aparelho e tirando o fone do aparelho.

Ringue entrando voluntários (3 pessoas claramente diferentes):

6.6 GoPro – ele com câmera-farol - voluntario 1 vindo de frente quase que bate

6.7 GoPro – ele com câmera-farol - voluntario 2 vindo de frente quase que bate

6.8 GoPro – ele com câmera-farol - voluntario 3 vindo de frente quase que bate

6.9 7D – muito fechada no rosto dele vendo as 1as bicicletas passando.

Ringue cheio voluntários:

6.10 7D plongée dando Zoom Out dele no centro parado geral do balé das bicicletas (precisa dos quatros cantos do ringue?)

6.11 GoPro - sentido horário devagarzinho e os outras dando voltas pra lados opostos

6.12 GoPro – sentido anti-horário devagarzinho e os outras dando voltas pra lados opostos

6.13 GoPro - Circulos concentricos em sentidos opostos – Horário pro camera

6.14 GoPro - Circulos concentricos em sentidos opostos – Anti - Horário pro camera

6.15 7D – câmera contra plongée ele lentamente saindo da sua bicicleta e ficando em pé no centro.

6.16 7D - Câmera na mão plano médio dele com bicicletas cruzando na frente

6.17 GoPro vários takes balé geral trocando a câmera de pessoa no peito / costas / capacete.

6.18 Haste - Ator segura haste $\frac{3}{4}$ atrás do corpo , cabeça mais pra trás no quadro

6.19 Haste - Cameraman correndo em volta com meia-haste – evitar pular

6.20 Haste - Cameraman correndo em volta com haste alta – evitar pular

6.21 Haste - Cameraman correndo em volta com haste alta – movimentos malucos

6.23 Haste - Ator segurando haste bem rente ao corpo

Ele Pedalando: (seq 3)

OBS: fazer detalhes (rampa, curvas legais, obstáculos)

3A Ruazinhas calmas perto Pacheco

3A.1 7D / Travellings

3A .2 GoPro – costas cameraman

3B Parte subida/descida – fim da Pacheco, dps pq JB

3b.1 7D / Travellings

3b.2 GoPro - farol personagem

3b.3 GoPro - farol cameraman

3b.4 GoPro – costas cameraman

3c Major Rubens Vaz (curvona, Muro graffiti, geral da rua)

3c.1 7D / Travellings

3c.2 GoPro - farol cameraman

3c.3 GoPro – costas cameraman

3d Jardim botânico – lado parque (**menos importante**)

3d.1 7D / Travellings

3e Jardim botânico – lado Jóquei

3e.1 7D / Travellings

3f Praça do Jóquei

3f.1 7D tripé

3f.2 GoPro - farol personagem

2º E 3º DIAS

Portaria prédio :

- Preparação dele:
 - Planos fechados dele botando os fones no ouvido / passando o fio por baixo da blusa / encaixando o fone no ipod / encaixando o ipod na roupa / passando a alça da bolsa no corpo / olhando o relógio / plano detalhes do relógio, fazer um simulando o mesmo angulo que vemos o ringue de patins
- Plano subjetivo (goPro no peito) dele começando a pedalar e andar c a bike na descidinha.
- Plano grade prédio abrindo e ele saindo

Rua Jardim Botânico (ponto ônibus, bifurcação, cruzamentos, curvona dos ônibus...)

- Planos Rua, tumulto, cidade:
 - Cano de descarga (fazer vários planos (símbolo de escape))/ trânsito, muitos carros / confusão, ônibus encostando mal, ultrapassagem, buzina. (tudo com áudio ON, ambiente).

Sinal Piraquê :

- Plano geral-pan do centro canteiro dele vindo, atravessando o sinal da 1ª via, parando no canteiro central, tira fones.
- Plano americano / pan do meio-fio do canteiro ele vindo, atravessando o sinal.
- Plano americano lateral ele terminando de atravessar o sinal da 1ª via, parando no canteiro central, tira fones, olhando o sinal, olhando o relógio, olha os carros, bota fones de volta.
- Planos de segurança de pessoas passando por ele parado
- *Close sinal 1ª via de pedestre verde, piscando vermelho, vermelho.*
- *Close plano fixo roda vindo e freando.*
- *GoPro no freio*
- *Pl fechado lateral/diagonal rosto, tirando os fones, olhando o sinal de pedestres, olhando o relógio, olha carros, bota fone de volta.*
- *Detalhes sinal pedestres vermelho*
- *Detalhe sinal de pedestre ficando verde*
- *OTS ele olhando o relógio*
- *Detalhe Relógio*
- *Detalhes carros passando (vários, borrões)*
- *Detalhe botando fone de volta.*
- *Detalhes orelha com fone e pedaço rosto dela (sem olhos) em movimento*
- Plano gráfico ele terminando de atravessar o sinal da 1ª via até dar meia volta para segui-la.
- Plano Rodas dela passando por trás dele.
- GoPro lateral passando por ele
- Câmera na Mão próximo a ela passando por trás dele.
- Plano lateral dele desfocado com ela passando, sorrindo e ele acompanhando com a cabeça
- Contra-plano lateral dela desfocada e ele a olhando passar.
- Fechado ela sorrindo pra ele enquanto passa (vários)
- Fechado frontal ele a olhando passar
- Americano frontal dele voltando o rosto p frente intrigado até dar meia volta para segui-la.
- Plano americano da menina já do outro lado virando pra ele, olhando-o sedutora e desvirando.
- Plano fechado da menina já do outro lado virando pra ele, olhando-o sedutora e desvirando.
- Plano fechado frontal dele volta a olhar pra frente depois de olhá-la, inquieto. Olha o relógio, olha pros carros. Volta a olhar pra ela e ela não está mais lá, mais intrigado.
- Plano americano/fechado frontal dele (ponto de vista “dela”) voltando a olhá-la, ela não está, ele a busca confuso, e olha pra frente de novo.
- *Detalhe sinal ficando vermelho para os carros*

- *Detalhes sinal verde para os pedestres*
- *Detalhes carros freando*
- Plano lateral/diagonal em perspectiva todos do lado dele atravessando e ele fica parado
- Plano rasteiro em perspectiva todos do lado dele atravessando e ele fica parado

Ciclovía Lagoa

OBS: planos triciclo laterais deixar GoPro presa no triciclo Tb.

Ela sozinha:

- Triciclo nela. Variado (lateral e frontal) e fechado (3)

Ele surgindo :

- Planos laterais fixos (ela , tempo, ele)
- Triciclo ou Câmera costas-cameraman – ela entrando no quadro e depois ele entrando no quadro ao fundo
- 7D – plano fixo parado numa curva frontal dela pedalando e ele entrando ao fundo, testar desfoque-foco
- Triciclo plano fechado frontal ele se esforça pedalar rápido

Ele alcançando ela:

- Triciclo lateral ela no quadro e ele a alcançando, ele olha, ela olha de volta
- Triciclo lateral mais fechado só dele alcançando
- Triciclo lateral ela sendo alcançada
- Triciclo planos das rodas se encontrando

Brincadeira, interação:

- Câmera costas-cameraman
- Triciclo lateral de cada um (perfis, expressões faciais)
- Triciclo lateral dos dois juntos
- Fixo alto ele se aproximando até cruzar na frente da câmera
- Fixo alto se afastando da câmera
- Fixo baixo ele se aproximando até cruzar na frente da câmera
- Fixo baixo se afastando da câmera
- GoPro farol-personagem e costas em cada um
- GoPro pormenores (aro, roda, contra-plongée)
- Plano gopro do tronco de cada um pedalando
- Plano vertical os dois passando

Ela por trás de objetos (se não der, ele se atrasa com alguma coisa)

- Triciclo lateral dela sumindo e voltando
- Triciclo lateral dele acompanhando ela sumir e voltar duas vezes
- Triciclo lateral dele acompanhando ela sumir e não voltando, procura ela com os olhos

Ele sozinho sem conseguir encontrá-la

- Triciclo frontal ele pedalando olhando pros lados, sem achá-la e perambulando sem rumo

Ele depois de perdê-la

- Costas-cameraman ele sozinho, devagar ate parar na parte mais movimentada
- Plano fixo ele parando na parte mais movimentada (nos 3 vértices)
- Câmeras observadoras (umas 3)
- Câmera na Mao girando em torno dele procurando ela

Ela surge de novo

- Plano cam na mao ele primeiro plano ela desfocada no fundo surgindo parando, sorrindo, voltando a pedalar, ele pegando a bicicleta apressado, se atrapalhando um pouco e saindo pedalando
- Plano cam na Mao mais próximo dela parando e surgindo
- Ele pegando a bike pra ir atrás de novo e saindo pedalando

APÊNDICE D – PESQUISA DE FIGURINO

Figurino Ela



Figurino Ele



Calçados Ela



Calçados Ele



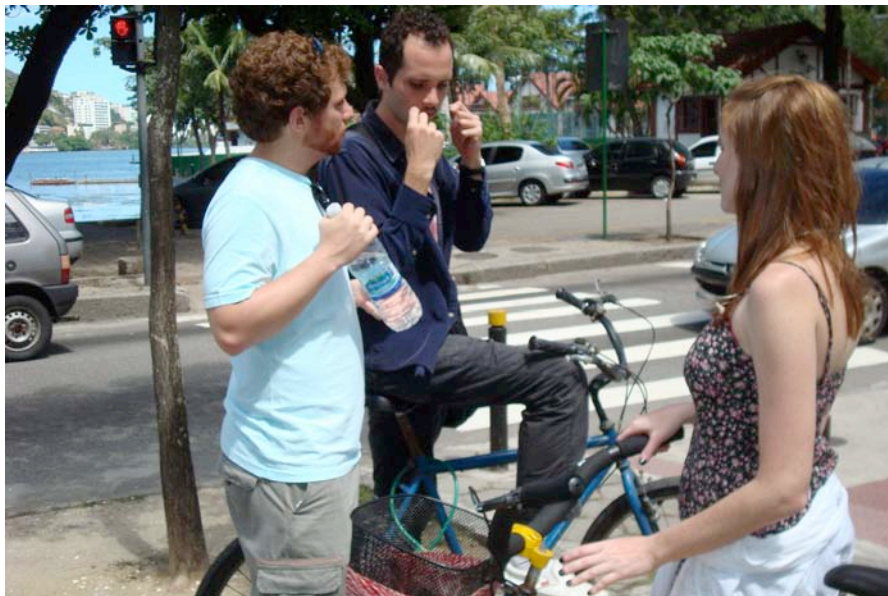
APÊNDICE E – FOTOS DE MAKING OF – STILL













APÊNDICE F – ROTEIRO

Escape

Daniel Haimson

1. EXT - Rua movimentada - DIA

Intercalação de imagens "Cidade" com imagens "preparação dele".

Cidade: Cano de descarga (fazer vários planos (símbolo de escape))/ trânsito, muitos carros / confusão, ônibus encostando mal, ultrapassagem, buzina, . (tudo com áudio ON, ambiente).

Preparação dele: Planos fechados dele botando os fones no ouvido / passando o fio por baixo da blusa / encaixando o fone no ipod / encaixando o ipod na roupa / passando a alça da bolsa no corpo / olhando o relógio

Plano subjetivo (goPro no peito) dele começando a pedalar e andar c a bike. (tvez caia na edicao)

2. EXT - Ruas diversas - DIA

Plano do ciclista com fone aparecendo. Diversos planos do ciclista pedalando tranquilamente. Câmeras diversas: fechadas nos pés, na engrenagem, câmeras abertas, diagonais, planos fixos e planos em movimento. Os fundos mudam, remetendo a uma viagem longa que passou por vários lugares, desproporcional pras circunstancias: Fundos de muros grafitados, fundo do jardim botânico, fundo de ruas tranqüilas arborizadas, fundo de casinhas antigas, fundo de confusao urbana.

3. EXT - Rua movimentada / faixa de pedestre - DIA

Sugestão: Sinal da lagoa em frente ao piraque.

O ciclista vem de bike pelos carros estacionados se apressando para passar no sinal que já vai abrir. Ele cruza uma das vias e pára na faixa de pedestres, em um canteiro central entre as duas vias. Tira os fones do ouvido, (entra Som ambiente Rua) olha pro sinal, olha pro relógio de pulso, olha pros carros passando e bota os fones de volta. (som some quando põe fones, flashes do fone na orelha da menina com musica dela junto intercalados com flashes dele com os fones "mudos" e carros). A música dela progressivamente aumenta até que uma menina de aprox 25 anos, atraente, muito charmosa e de um magnetismo intrigante, pedala lentamente no canteiro central, cruzando com ele parado no sentido oposto e seguindo até outro lado do canteiro. A 2ª música, do mp3 da menina, aumenta e diminui conforme sua proximidade e afastamento. Ela dá um sorriso discreto pra ele enquanto passa. Ele a acompanha passar com a cabeça. Voltamos o foco nele retornando a cabeça

pra frente com o retorno brusco de sua musica. Ele tem uma expressão desconcertada, abalado por aquela menina. (Inserts de carros passando rápido, detalhe do relógio, som de ponteiros, som de batida de coração) Vira o rosto pra olhá-la. (câmera nele com ela desfocada atrás, focando aos poucos, ao mesmo tempo que a música dela passa a prevalecer). Vemos o rosto da menina, que se vira pra ele, o fita, e disfarça, provocando. Olha o relógio novamente (voltando sua música), olha os carros que não param de passar. Vemos o rosto dele confuso. A música dele acaba. Ele olha novamente pra trás, a garota não está. Ele fica confuso, tenta encontrá-la com o olhar. Nesse momento o sinal dele fecha, carros freiam (close do sinal, 1º o dos carros depois o dos pedestres , igual no início do filme), as pessoas que estavam a seu lado esperando o sinal fechar, atravessam, e ele fica sozinho, parado e confuso. Hesita por 2 segundos e dá meia-volta no intuito de segui-la..

OBS: A música dela é doce, calmante, feminina e voz sensual. A dele é inquietadora.

4. EXT - Ciclovía da lagoa - DIA

A garota pedala com extrema leveza, roupa e cabelos ao vento, não se vê muito do entorno, apenas sua expressão de leveza e uma certa aura meio mágica, meio fantasiosa. (ouvimos seu mp3)

Ela passa num plano lateral, 3 planos seguidos de mesmo tamanho , no 3º o plano fica vazio por 3 segundos depois q ela passa (seu mp3 se esvai) e ele entra (som do seu mp3). Vemos ela d frente pedalando e ele surgindo no fundo.

Vemos o rosto dele concentrado, se esforçando pra pedalar rápido. Vemos um plano lateral dela pedalando e ele a alcançando em paralelo, olhando pra ela. Ela olha e sorri simpática. Eles andam um tempo juntos, brincando, ultrapassando um ao outro, cruzando por trás, pela frente, ele sorrindo e ela contida, mais enigmática. Ela entra atrás de objetos, pessoas, árvores e aparece de novo na frente dele, 2 vezes, ele a acompanha passando pelo outro lado desses obstáculos. Na 3ª vez ela entra atrás de algo e não aparece mais e ele a perde. Ele a perde de vista, diminui o ritmo e a procura olhando em todas as direções, entrando numa parte movimentada do parque. Uma câmera-observadora o observa de longe, de vários pontos de vista, em meio às crianças, em meio as arvores. A câmera gira um pouco em torno dele, está confuso. Sua música diminui o volume um pouco, sem som ambiente, vemos o vulto dela no fundo, ela parando desfocada em segundo plano. Ele vira pra olhá-la. A imagem dela se foca, ela olha enigmática e volta a pedalar. Ele volta a tentar alcançá-la, ele em um sorriso bobo, meio hipnotizado, meio

infantil. Ele acelera, se esforça mas não a encontra, perambula de bicicleta e acaba entrando lentamente num ringue de patinação vazio.

5. EXT - Ringue de patins - DIA

Ele entra no ringue pedalando lentamente, sozinho ele ainda a procura mas já sem muita esperança, perdido. Ele fica andando muito lentamente no centro, desolado. Começa uma música baixinha e uma bicicleta vem vindo e longe e passa a sua frente, numa espécie de zunido. Ele acompanha com o olhar. O mesmo acontece com mais uma bicicleta e depois com outra. A Câmera bem fechada vai se afastando lentamente, mostrando em torno de 15 bicicletas que "dançam" ao seu redor. A câmera geral que vai abrindo se alterna com câmeras presas aos ciclistas que andam livremente pelo ringue próximos aos outros, com a câmera giratória da GoPro em torno dele que vai acelerando conforme sua confusão, ao mesmo tempo que se acelera os cortes para os planos dos outros ciclistas o rodeando. No auge da aceleração e vertigem, ele está atordoado, confuso, (câmera giratoria), ele pega seu mp3 , puxa o fone do aparelho , vê-se um brilho rápido e ele está sozinho no ringue extremamente branco.

APÊNDICE G – AUTORIZAÇÕES DE IMAGEM ELENCO

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente instrumento, O **LICENCIANTE** abaixo assinado autoriza e licencia a **DANIEL HAIMSON**, com residência na Rua Pacheco Leão 174/204B, Jardim Botânico, Rio de Janeiro/RJ, inscrito no CPF sob o nº 110.034.947-22, o direito à captação e fixação permanente de imagens e voz para que sejam inseridos no curta-metragem provisoriamente intitulado **"ESCAPE"**, doravante denominado **OBRA**, produzido por **DANIEL HAIMSON** e/ou por terceiros por ele autorizados, desde que estritamente observados os termos expressos abaixo:

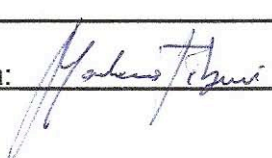
I. A **OBRA** contendo a imagem e a voz do **LICENCIANTE**, cuja captação, fixação e utilização são concedidas pelo presente termo, pode ser reproduzida e comercializada, no Brasil e no exterior, em qualquer modalidade, bitola ou processo, em cinema, televisão por onda, cabo, satélite, fibra ótica, videocassete, videodisco, CD-ROM, CD-I, DVD, DMD e sistemas similares ou análogos, incluídas em base de dados, armazenadas em computador bem como em qualquer outra modalidade de reprodução e transmissão audiovisual existente ou análoga a ser criada.

II. A presente autorização é firmada a título gratuito e universal, em caráter irrevogável e irretratável, por tempo indeterminado, com efeitos no Brasil e exterior.

III. O **LICENCIANTE** autoriza ainda a **DANIEL HAIMSON** a utilizar os direitos ora licenciados na divulgação e na promoção do filme em "trailers", jornais, revistas, rádio, televisão, bem como em eventual edição literária do roteiro.

IV. Fica eleito o foro da comarca da capital da cidade do Rio de Janeiro, com renúncia expressa de qualquer outro, por mais especial que seja, para dirimir quaisquer dúvidas decorrentes da presente autorização e licenciamento.

Rio de Janeiro, 15 de dezembro de 2011.

<u>LICENCIANTE:</u>	
Nome:	MATEUS TIBURI
Identidade:	2859127-2 CPF: 121592132-4
Endereço:	RUA DO CAETE 195/202
Telefone:	82624713
Assinatura:	
LICENCIADO: DANIEL HAIMSON	

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente instrumento, O **LICENCIANTE** abaixo assinado autoriza e licencia a **DANIEL HAIMSON**, com residência na Rua Pacheco Leão 174/204B, Jardim Botânico, Rio de Janeiro/RJ, inscrito no CPF sob o nº 110.034.947-22, o direito à captação e fixação permanente de imagens e voz para que sejam inseridos no curta-metragem provisoriamente intitulado "**ESCAPE**", doravante denominado **OBRA**, produzido por **DANIEL HAIMSON** e/ou por terceiros por ele autorizados, desde que estritamente observados os termos expressos abaixo:

I. A **OBRA** contendo a imagem e a voz do **LICENCIANTE**, cuja captação, fixação e utilização são concedidas pelo presente termo, pode ser reproduzida e comercializada, no Brasil e no exterior, em qualquer modalidade, bitola ou processo, em cinema, televisão por onda, cabo, satélite, fibra ótica, videocassete, videodisco, CD-ROM, CD-I, DVD, DMD e sistemas similares ou análogos, incluídas em base de dados, armazenadas em computador bem como em qualquer outra modalidade de reprodução e transmissão audiovisual existente ou análoga a ser criada.

II. A presente autorização é firmada a título gratuito e universal, em caráter irrevogável e irretratável, por tempo indeterminado, com efeitos no Brasil e exterior.

III. O **LICENCIANTE** autoriza ainda a **DANIEL HAIMSON** a utilizar os direitos ora licenciados na divulgação e na promoção do filme em "trailers", jornais, revistas, rádio, televisão, bem como em eventual edição literária do roteiro.

IV. Fica eleito o foro da comarca da capital da cidade do Rio de Janeiro, com renúncia expressa de qualquer outro, por mais especial que seja, para dirimir quaisquer dúvidas decorrentes da presente autorização e licenciamento.

Rio de Janeiro, 15 de dezembro de 2011.

LICENCIANTE:

Nome: CAROLINA FERNAN

Identidade: 35210312-5 CPF: 251.239.032-04

Endereço: R. DAS LARANJEIRAS 28/902

Telefone: 91975621

Assinatura: 

LICENCIADO: DANIEL HAIMSON